AMIGA

N° 16

COMMODORE REVUE

NOUVEAU

Rubriques Vidéo et librairie

FICHES PRATIQUES

le titrage

les brosses

DOSSIER

COMMODORE ET LES DÉVELOPPEURS

M 2483 16 28,00 F

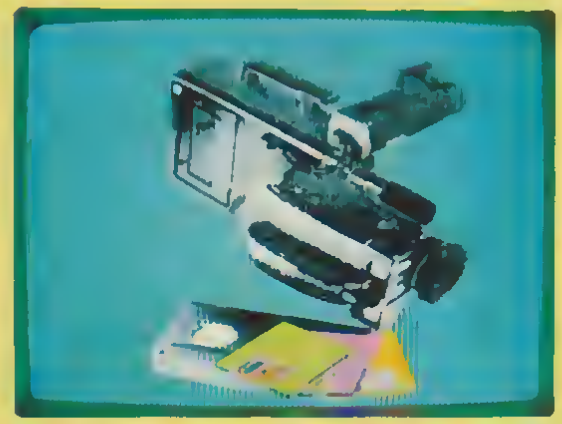
3 792483 028004 - 00160

PINBALL
MAGIC
149 F K7/ 199 F DISK *
La nouvelle Génération de Flipper
ECRANS AMIGA
36 15 LORI
12 TABLEAUX HALLUCINANTS !
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
* Prix public conseillé
POUR ATARI ST, AMIGA, PC, CPC
NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

EDITO

Les disquettes COMREV du domaine privé sont un réel succès, merci. De plus, devant l'avalanche de réponses au sondage en à peine dix jours, nous avons décidé de le dépouiller avant l'heure et de vous en donner les résultats dès à présent.
Une nouvelle rubrique fait son apparition aprés le Short Circuit du mois dernier. C'est aujourd'hui le tour de la vidéo. Cette rubrique sera permanente, nous pensons en effet qu'il est juste de lui donner cette nouvelle importance. Le mois prochain, la PAO.
Deux fiches pratiques (graphisme et vidéo) entrent dans la revue. Elles seront dans un futur proche plus nombreuses et permanentes (pao, musique, animation...). Conçues de manière évolutive, ces fiches pratiques deviendront l'outil de travail indispensable pour vos futures créations.

Yves Huitric



Commodore Revue est une publication de Commodore Revue S.A.R.L. - 1 bis rue de Paradis 75010 Paris
Tél Rédaction : (1) 42 46 92 90
Publicité (1) 42 47 12 16
Abonnement VPC (1) 43 98 02 28.
Télecopieur (1) 47 70 08 21

Directeur de la publication Jean-Yves Primas - Assistance générale Christine Robert Rédaction Rédacteur en chef : Yves Huitric Secrétaire de rédaction Stéphane Schreiber Chefs de rubrique Stéphane Schreiber, Michel Champion Christian Thierry Ont collaboré à ce numéro Romain Canonge Centaure Laurent Charbonnel Michel Descoins Ghislaine Gennesley Little Zeus Brothers Philippe Marcos Max B de Mil, Olivier Mangon Phantasia, Y S - Conception maquette Alain Seyer - Couverture Bernard Martinez. Fabrication - Photocomposition Compogram, 75010 Paris MBG 94410 St-Maurice Photogravure Chromovision Graphique 94 Vitry, Cerorom Espagne Impression La Haye-Les Mureaux 78 Les Mureaux Diffusion N M P P Publicité Jean Yves Primas Dépôt légal 4e trimestre 1989 - Commission paritaire en cours Tirage de ce numéro : 35 000 ex
C64 C128 et Amiga sont des marques déposées par Commodore International Commodore Revue est une publication totalement indépendante de la société Commodore France

LISTE DE NOS ANNONCEURS

	pages
Amic	27
Bus +	20
CIS	32
Clement Informatique	88
Club français du logiciel	11
Commodore	4, 75
Disk Compagny	84
Espace Micro	12
General Video	43 a 50
Kimatek	20
Loriciel	2e couv
Mad	15
Micro-Application	24
Point 8	17
Salon de la Micro	7
Scap	8
Titus	80, 4e couv
Video Shop	69.71
Ziomm	13

AMIGA No
COMMODORE
REVUE

N° 16

OCTOBRE 1989

NEWS

LIBRAIRIE

REPORTAGE

LE PC NEWS

DOSSIER
COMMODORE ET LES DÉVELOPPEURS

COMREV
LE SUCCÈS DES DOMAINES PRIVES

ANT
LE 68000, L AMIGA BASIC, LA TUBE INTRO, TRANSACTOR, REQUESTER

VIDEO
VIDÉO GRAND PUBLIC
FICHE PRATIQUE (LE TITRAGE)
INFOMAT, LE PILOTE DE MAGNÉTOSCOPES

PA

DOMAINE

SHORT CIRCUIT
DRIVE CONNECTEUR INTERRUPTEUR ET DÉTECTEUR DE VIRUS

GRAPHISME
FICHE PRATIQUE (LES BROSSES)

COURRIER

JEUX
BLOOWYCH, LE JEU DU MOIS

HELP

PREVIEWS

AMIGA 2000

PAO COULEUR

Le "prêt à imprimer"

Outil de dessin de mise en page et d'impression mixant l'image et le texte, la PAO couleur de COMMODORE est indispensable aux professionnels de la communication et de l'édition

De la mise en page à l'écran...

La PAO couleur de COMMODORE a été conçue pour répondre aux besoins des plus exigeants Elle permet de réaliser à l'écran des pages complètes en mode "WYSIWYG" exploitant les polices de caractères Post cript® et intégrant graphiques et images 16 couleurs à l'écran, 4096 couleurs en sortie imprimante Graphiques et images couleurs réalisés avec les autres logiciels AMIGA peuvent être intégrés

... à l'impression couleur

Les deux logiciels professionnels de haut niveau Professional Page et Professional Draw de GOLD DISK assurent la réalisation de la mise en page couleur, la sélection des couleurs, l'édition laser ou la sortie des films sur photocomposeuse pour l'impression en quadrichromie

La PAO couleur de COMMODORE est la seule offre du marché permettant de réaliser des documents professionnels à partir de 73 990 F HT*

De plus avec une carte d'extension PC XT® ou AT®, elle vous donne accès aux fonctionnalités du monde MS/DOS®.

La PAO est l'une des composantes de la CHAINE CRÉATIVE AMIGA qui réunit autour de cet ordinateur multimédia toutes les formes d'expression de la communication

le choix Micro

Nom _____ Société _____

Adresse _____

_____ Tél _____

☐ Désire recevoir une documentation sur AMIGA 2000 APPLICATION PAO

COMMODORE 152 Avenue de Verdun 92137 ISSY LES MOULINEAUX

MINITEL 3614 Code COMMODORE Liste des distributeurs et demande de documentation

C/R

*Prix TTC conseillé 67 752,34 F configuration de base hors scanner)

Postscript XT AT MS/DOS sont des marques déposées d Adobe Systems International Business Machines Corp et Microsoft

REVUE DE PRESSE

Micro Mag : en queue de peloton le mois dernier, Micro-Mag passe en tête des multi-dedies. Malheureusement, les PC et le ST se veient dotés d'une quinzaine de pages, soit deux fois plus que l'Amiga... O'une seule page en août, la partie reservee a notre machine grossit quand meme de six pages.

Apres SVM et Soft et Micro, c'est au tour de Micro Mag de tester Excelence ! Une page musique est décernée a Track 24, la version bridee de Studio 24. Back Card, un programme d'initiation en Amiga-Basic, est une petite gestion de fichiers. Enfin, Emmanuel Forsans parle de sa passion pour le graphisme Amiga.

Micro News : toujours et encore du jeu. Plus trois pages de previews par le Docteur Amigo.

Soft et Micro : Anne, ma soeur Anne, n'as-tu rien vu dans Soft et Micro de septembre ? Non, trois fois oon !

SVM : fou, fou, fou ! Aucune ligne sur l'Amiga ce mois-ci et pourtant un test de logiciel pour .. Amstrad CPC ! Cherchez l'erreur...

AGENDA

Sicob : du 9 au 13 octobre.
Salon de la Micro : du 13 au 15 octobre.
Imagica : du 24 au 26 octobre.

HYPERCARD BIENTOT SUR VOS ECRANS

Non vous ne revez pas ce logiciel developpe à l'origine sur Macintosh est en cours d'adaptation chez Intuitive Technologies. Pour les neophytes, rappelons que ce logiciel est un environnement graphique permettant d'organiser et de consulter des tonnes de donnees en cliquant simplement avec la souris.

L'utilisateur construit des fiches (en langage HyperCard des piles) avec des boutons, des champs de textes et des images. Tout cela est très conviviat et vous reconcilie facilement avec les bases de donnees.

Attendons patiemment sa venue en France.

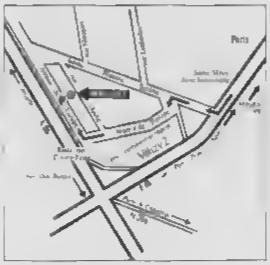
UltraCard, Intuitive Technologies, 11525 S.W. Durham Road, Tigrad, OR 97224, Etats-Unis

BOUTIQUES

Ultima : Lille va bientot voir une boutique Ultima s'ouvrir rue de Paris, au 72. Jeux et PAO seront les deux axes principaux de ce magasin. La musique, elle, reste sur Paris, au 66 Bd Voltaire.

Amio : l'Amiga 2000 est propose a 9990 F, sans moniteur. Malheureusement, cette offre ne tiendra pas toujours, elle est en effet limitee aux stocks disponibles. Précipitez-vous au 11 bd Voltaire, 75011 Paris.

Realsoft : un nouvel espace micro-informatique vient d'ouvrir sur portes : Realsoft, situe au 32/36 avenue de l'Europe, 78140 Velizy-Villacoublay. Tel : 39.46.71.19. Un serveur minitel existe sur le 36 14, code Realsoft.

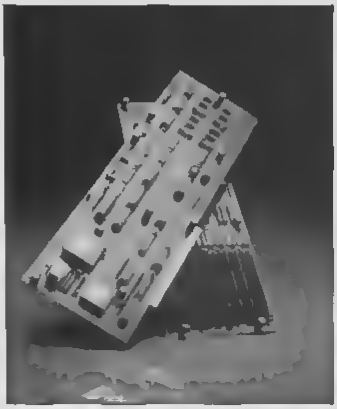


CLUBS

Vidéodidact : Videodidact est un club dont l'objectif est de développer des logiciels a partir desquels l'utilisateur peut produire des educatifs specifiques. Des « éducatif construction kits », en somme. Il va de sei qu'un programme ainsi produit, ne pourra égaler les qualités graphiques et sonores d'un logiciel programme en assembleur ou en C, mais Videodidact pense neanmoins qu'un logiciel educatif specifique et adaptable doit avoir sa place sur le marche Amiga. De tels logiciels existent deja aux Etats-Unis ; ils ont ete developpes pour réaliser des questionnaires a choix multiples. Ces QCM sont structures de la facon suivante : une photo digitalisée (radio, scannerisation d'une partie du corps (cerveau, squelette), etc.) apparait a l'ecran, en bas duquel est affichée une question concernant le contenu de la photo, suivie d'une liste de reponses possibles... Videodidact, 59, rue de Paris, 95700 Roissy en France.

Commodexplorer : deux spécialistes se partagent la vie du club, ce sont Stephamiga (16 bits) et Cruz (8 bits). N'hesitez pas a entrer en contact avec Stephamiga sur le 36 15 ComRev : il y possede une Boite a lettres (BAL) a son nom.

ERRATUM



Dans Commodore Revue numero 15 de septembre, nous avons donne la carte GVP A2000-030, distribuee par CIS, au prix de « 13 00 F », il fallait bien sûr lire 13 000 F. Du coup, on vous rappelle l'adresse de CIS : 571, Cours de la Libération, 33400 Talence. Ainsi que le telephone : (16) 56 374 378.

RESULTATS DU SONDAGE du numéro 15 de septembre

Une avalanche de lettres, voici ce qui est arrivé durant le mois de septembre Plus de deux cent d'entre vous vont bénéficier de l'entrée gratuite au Salon de la Micro pour nous avoir fait parvenir leurs réponses avant le 15 du mois de septembre

Un dépouillage de sondage ou questionnaire n'est pas toujours très aisé (au regard du nombre de questions posées) C'est pourquoi nous l'avons séparé en deux parties vous et nous Ce mois-ci nous vous dirons qui vous êtes, le mois prochain ce que vous avez pensé de la revue Nous en profiterons d'ailleurs pour nous présenter plus en détail (surprise)

VOTRE AGE EST DE :

moins de 15 (13,5)	4,30 %
de 15 à 18 (16,5)	19,60 %
de 19 à 22 (20,5)	25,10 %
de 23 à 27 (25)	20,80 %
de 28 à 38 (33)	17,65 %
de 39 à 49 (44)	8,25 %
de 50 à 59 (54,5)	2,35 %
de 60 à 74 (67)	1,95 %
plus de 75 (....)	0,00 %

- l'âge moyen du lectorat est de 26 ans. Si on retire les limites maximale et minimale, cette moyenne est de 25 ans.

VOUS AVEZ UN STATUT DE :

Collégien-Lycéen	22,91 %
Etudiant	27,50 %
Employé	25,00 %
Cadre	15,83 %
Profession libérale	6,66 %
Retraité	2,20 %

- Au vu de vos réponses, plus de 50 % d'entre vous suivent encore des études.

VOTRE ENVIRONNEMENT COMMODORE SE COMPOSE DE :

L'UNITE CENTRALE

Commodore C64	1,99 %
Commodore C128	0,78 %
Commodore C128 D	1,86 %
Commodore Amiga 500	69,97 %
Commodore Amiga 1000	2,35 %
Commodore Amiga 2000	23,05 %

- il ressort de cette question que vous êtes plus de 95 % à posséder un Commodore Amiga 500 ou 2000.

LES PERIPHERIQUES ET CARTES :

RIEN	4,70 %
Extension mémoire	49,01 %
Drive externe	49,80 %
Disque dur	12,94 %
Cartes PC XT et AT	12,15 %
Cartes 68010 à 68030	1,56 %
Imprimantes	52,15 %

- plus de 50 % d'entre vous possède une imprimante, une extension mémoire ou un drive externe.

(Suite page 13)

RENCONTREZ L'INFORMATIQUE AUX DEUX VISAGES

SALON DE LA MICRO

LE SALON DE LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

Aujourd'hui la micro-informatique a plusieurs facettes. Elle sait tout autant se faire ludique, domestique ou professionnelle.
Pour la première fois vous allez trouver ces micro-informatiques réunies en un même lieu. Des machines, des logiciels et des hommes. En un mot des solutions performantes pour tous.
Cette grande première a un nom : Le Salon de la Micro.
A BIENTOT DU 13 AU 15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET PARIS
Métro Porte Champerret RER Porte Maillot Sortie périphérique Porte Champerret

13-15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET, PARIS

meesters

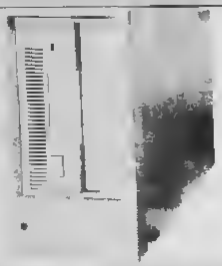
AMIGA FAIT DU CINEMA

Que les cinéphiles-informaticiens sachent que leurs deux passions ne sont pas incompatibles. Dans le dernier film de Jamie Uys « Les dieux sont tombés sur la tête – la suite », l'Amiga tient un rôle de composition. Dès la première image, on constate que la pulpeuse Lena Farugia est en train de pianoter de ses petits doigts de fée sur un clavier d'Amiga 2000. Au bout de quelques minutes, sa secrétaire vient lui tenir la jambe en laissant la porte de son bureau ouverte. Et que voit-on par la porte du bureau ouvert ? Un Amiga 500.

Plus fort encore : dans un récent épisode de « Miami Vice » l'on pouvait voir un maître chanteur tenir un fichier des immatriculations de Miami – sur un Amiga 1000. Étonnant, non ?

OFFRE D'EMPLOIS

RECHERCHE TECHNICIEN DE MAINTENANCE INFORMATIQUE ET ELECTRONIQUE. CONTACTER LAURENT HADDAD AU (1) 43 79 33 89. TITUS RECRUTE, DANS LE CADRE DE SON EXPANSION. TEL : (1) 43 32 10 92.



OPTIQUE

Disque optique : pouvoir écrire, effacer, puis à nouveau écrire sur disque optique numérique est désormais possible. Le DROM de Ricoh, d'une capacité de 2 x 300 Mo, offre la possibilité de réinscrire des données sur votre disque plus d'un million de fois. De plus, les supports d'informations sont garantis 10 ans. Il se connecte via le port SCSI et ses temps d'accès sont de l'ordre de 58 milli-secondes. Pour tous renseignements : G+M, 31/33 Champs Elysées, 75008 Paris.

Scanner : Sunrise vient de sortir un mini scanner qui s'installe sur le chariot d'une imprimante et transforme en data l'image qui se déroule devant lui au fur et à mesure de l'avance de la feuille. Condition sine qua non, ladite imprimante doit être dotée d'un espacement vertical réglable. Son prix est d'environ 2 000 F.

Micromegs : toujours dans le domaine de l'extension, Micromegs apporte 512 Ko supplémentaires de mémoire interne à l'Amiga 500. Aux dimensions d'une (grosse) boîte d'allumettes, la Micromegs utilise des DRAMs 1 Mo et est équipée d'une horloge alimentée par piles. Micromegs est disponible chez Bus + : Tél : (1) 40 26 24 56.

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

AMIGA, Amstrad, *Archimedes*, VICTOR

UNITES CENTRALES

Amiga 500
Amiga 500 ecran 1084
Amiga 2000
Amiga 2000 écran 1084
SUPER PROMO N.C.

Promo EDUCAMIGA

Amiga 2000 ecran 1084	11500 00
Amiga 2000, ecran 1084 carte XT	13990 00

IMPRIMANTES

Star LC 10
Star LC 10 couleur
Star LC 24-10
Epson LQ 500
Nec P6 plus
Xerox 4020
HP Paintjet
Super promos Les prix les plus bas du marché

EXCLUSIF

Lecteurs externes complets
3"1/2 + 2 Btes 3"1/2
1050,00 frs
5"1/4 + 4 Btes 5"1/4
1250,00 frs

SUPER

Reprise aux meilleures conditions de votre Atari pour tout achat d'un AMIGA

VIDEO

Genlock GST 30 XP	4490 00
Genlock GST 1000	11495 00
Statif Kaiser	1490 00
Filtre DG 88	2490 00
Frame Buffer FB10	5490 00
Camera Panasonic N/B	3290 00

DIVERS

Moniteur multisyncro	5990 00
Carte FlickerFixar	4490 00
Extension 512Ko	1290,00
Extension 2Mo interne	6490 00
Carte 68020	13990 00
Carte AT	9390 00
Scanner A4, 200dpi, 16 gris	4990 00
Scannar A4 600dpi, 64 gris	14290,00
Tablette CRP A4	4650 00

OCCASIONS

1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence
Appelez-nous au 42 43 22 78

SCAP rachète votre A500 pour l'achat d'un A2000 à 4000 FRS

DOMAINE PUBLIC

Arrivages constants des Etats Unis d'Angleterre & d'Allemagne
jeux-démos langages utilitaires-images
Envoyez-nous une enveloppe timbrée pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la disquette la 5ème gratuite

TOUS LES LOGICIELS DU MARCHE AUX MEILLEURS PRIX

S.C.A.P. INFORMATIQUE

62, rue Gabriel PERI 93200 Saint-Denis
Metro Basilique Saint-Denis
Ou lundi au samedi de 9h à 19h sans interruption
Ouvert le dimanche matin de 9h à 12h30

Tel 42 43 22 78
Fax 42 43 92 70

Grand parking à proximité

MANIFESTATIONS

Imagica: Imagica 89 ouvrira ses portes à Lyon les 24, 25 et 26 octobre prochains. En cinq ans, Imagica est devenu l'un des rendez-vous des professionnels et des utilisateurs d'informatique graphique et de CAO. De nombreuses conférences developperont douze thèmes : banque d'images, création textile, CAO, CFAO tôlerie, cartographie, architecture... Renseignements au (16) 72 40 58 39.

Tomahawk : le label de Coktel Vision sort Skidoo. Découvrez le grand nord canadien en skidoo (scooter des neiges) à travers les forêts enneigées des territoires de nord-est (2000 km² de carte). Skidoo est un mélange de jeu d'aventure et de simulation sportive. Sortie prevue le 10 octobre. Coktel Vision, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne.

Femme Fatale : Dix filles des plus dénudées à reconstituer. Femme Fatale est une série de dix puzzles allant du débutant au «crack» (de 25 à 100 pièces). Une digitalisation vocale confirme un bon placement. Edité par Graphic Expressions.

EDITEURS

Infogrames annonce la distribution prochaine de Sim City (numéro 1 de Maxi dans les charts américains). La distribution exclusive en Europe se fera sous le label « Infogrames International Product ». Sortie prévue ce mois-ci

DOMAINE

Quelques adresses hors-paris pour se procurer du domaine public

FD, BP 16, 59115 LEERS

Mouse Production, 57 rue du Village, 13006 Marseille

HARDWARE

Meta4 : extension mémoire IVS 5 Mo pour Amiga 500 utilisable sur l'A2000 avec une carte disque dur SCSI. Utilisant les modules de mémoire SIMM, ils sont depuis 512 Ko jusqu'à 4 Mo de Ram qui peuvent être implantés sur les quatre supports « slim line » qui équipent la carte. Meta4 est disponible chez Bus +. Tél : (1) 45.80.05.66.

68030 : RRO (Ronin Research and Development) va bientôt sortir une carte accélératrice 68030 pour l'Amiga. Elle comprend un contrôleur autoboot pour disque dur SCSI. On en reparlera.

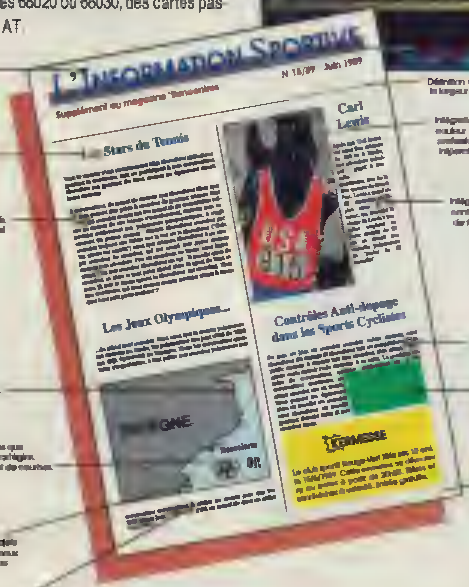
LA SOLUTION PAO AMIGA 2000

NEWS

Parmi les nombreuses solutions clefs en mains proposées par Commodore, la Solution PAO Amiga 2000 est déjà opérationnelle. L'unité centrale Amiga 2000 comprend 3 Mo de RAM, un lecteur 3,5 pouces de 880 Ko (formaté), un disque dur de 40 Mo et un adaptateur couleur non-entrelacé pour moniteur multi-synchrone.

S'y ajoutent un moniteur couleur 14 pouces AOC multi synchrone, une imprimante laser Postscript NEC LC890 et deux logiciels, l'un de PAO (Professional Page), l'autre de dessin vectoriel (Professional Draw).

En option, il est possible d'adjoindre un scanner couleur Sharp JX 300 (avec carte interface), un scanner monochrome Canon IX 12, des cartes accélératrices 68020 ou 68030, des cartes passerelles XT ou AT.



STARTER KIT

Le Kit de Demarrage Amiga 500 ou Starter Kit lance en cette fin d'annee, comporte un Amiga 500 et cinq logiciels (trois jeux, un traitement de texte et un logiciel de dessin). Les jeux sont : Super Ski de Microids (une competition de ski), Crazy Cars de Titus (une course de voitures) et Miniature Golf de Digitec Software (un golf miniature comme son nom l'indique). Kindwords est le traitement de texte, il est en francais et dispose d'un dictionnaire orthographique de 90.000 mots. Fusion Paint (version française) est l'un des derniers logiciels de dessin conçu pour l'Amiga, il dispose par exemple d'une fonction n'existant sur aucun autre soft de meme type, la fonction « do-undo » qui permet d'effectuer des annulations de modifications d'images (jusqu'a 200 fois en arriere). Starter Kit est commercialisé au prix de 4 290, 00 F TTC, le prix du 500 seul ayant la baisse de prix.

LE HOME OFFICE KIT

Et deux qui font cinq : deuxième Kit de la rentrée, Home Office Kit est une unite centrale Amiga 500 livrée avec cinq logiciels : InfoFile, Artists' Choice, CaleFonts, PageSetter et KindWords 2.0. InfoFile (info fichier) est une base de données qui permet de creer un gerer ses propres fichiers. Artists'Choice possede plus de 200 graphiques qui illustreront documents et propos. CaleFonts, ce sont 35 polices de caractères, de quoi passer agreablement l'hiver. KindWords 2.0 le traitement de textes (le grand frere de KindWords) qui possede un dictionnaire francais de 140.000 mots. Reste PageSetter, surnomme « le maquettiste », idéal pour la mise en page de documents en tous genres ; PageSetter compo, colle, cale, justifie...

CAMPAGNE D'AFFICHAGE

Vous serez plus de sept millions à tourner une page signée Commodore. *l'Expansion, le nouvel Economiste, l'Express, le Point*, etc., la presse informatique ou spécialisée (PAO, Vidéo...), autant de titres illustres dans lesquels vous découvrirez la nouvelle et gigantesque campagne de publicité de Commodore France. 3200 panneaux géants pour trois images (l'Amiga 500, l'Amiga 2000 et la gamme PC) toucheront en tout près de 16 millions de personnes. Vous ne pourrez les manquer ! Les voici toutes les trois (voir photo), mémorisez-les, car le mois prochain, nous déclencherons un concours LOGO d'OR sur cette campagne. Retenez dès à présent l'endroit, le lieu, le magazine où vous avez notez leur présence... Les modalités du concours LOGO d'OR seront publiées dans notre numéro 17, daté novembre.

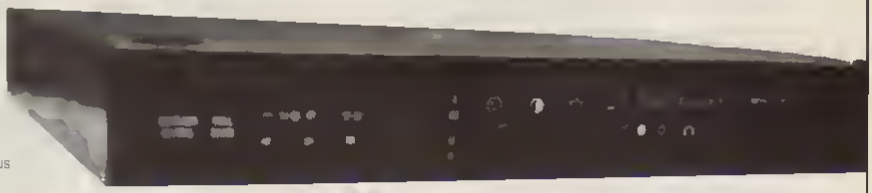
AMIGA 500, LES PRIX BAISSENT

Commodore France propose dès aujourd'hui l'unité centrale de l'Amiga 500 au prix public conseillé de 3 990, 00 F TTC contre 4 250, 00 F TTC précédement. Cette baisse de prix est justifiée chez Commodore France «par le très fort succès remporté par ce modèle au cours de l'année 1989». D'après les responsables de la filiale française, ce succès est dû aux performances et capacités de la machine, notamment ses capacités graphiques (pourquoi avoir alors tant attendu ?)

REVEILLEZ LA T.V. COULEUR QUI SOMMEILLE DANS VOTRE AMIGA !

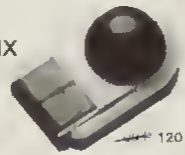
EN PLUS DE SES QUALITES INFORMATIQUES, PICTURALES, MUSICALES... VOTRE AMIGA SAIT AUSSI SE TRANSFORMER EN TELEVISEUR. OFFREZ LUI UN TUNER TV, ET IL VOUS EN REMERCIERA PAR UNE IMAGE TV COULEUR DE QUALITE SUPERIEURE.

Le tuner TV permet d'utiliser le moniteur couleur de votre Amiga comme un téléviseur... Rien de plus simple. Il ne nécessite aucune modification ou "bricolage" de votre ordinateur. Vous branchez le tuner sur l'entrée de votre moniteur, vous connectez une antenne (intérieure ou extérieure) comme sur une TV, vous branchez la prise de courant et vous n'avez plus qu'à choisir quelle chaîne regarder.
Vous pouvez mémoriser jusqu'à 16 chaînes, régler le son, la luminosité, le contraste et les couleurs et avez même la possibilité de brancher un casque. [illegible]
Ne fonctionne pas avec un moniteur monochrome. Garantie 1 an.



Tuner TV seul	1 295 F
Tuner TV à télécommande à infra rouge	1 495 F
Tuner TV + antenne intérieure	1 495 F
Tuner TV à télécommande à infra rouge + antenne intérieure	1 675 F

JOYSTICK QUICKSHOT IX

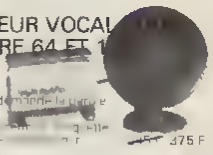


Joystick du [illegible] 120 F

ANTENNE INTERIEURE

Vous [illegible] moniteur comme TV grâce à [illegible] tuner TV, [illegible] vous avez une TV [illegible] problème du fil d'antenne [illegible] Grâce à cette antenne intérieure [illegible] vous mettez votre TV là [illegible] vous le voulez [illegible] problème. Elle permet [illegible] Adoption de la technologie [illegible] avec un minimum [illegible] même qualité de réception qu'une antenne extérieure. Antenne intérieure 325 F

SYNTHETISEUR VOCAL COMMODORE 64 ET [illegible]



Votre [illegible] permet de [illegible] vous [illegible] la [illegible] Prononcez vos [illegible] mots-clés [illegible] 375 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

BON DE COMMANDE. Remplissez lisiblement ce bon (ou une copie) et adressez-le avec le règlement à
Club Français du Logiciel 17 rue de la Prévoyance 94300 VINCENNES. (Tel : 43 98 02 28)

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

Je règle ma commande par : ☐ chèque ☐ mandat ☐ contre remboursement (+ 30 F)

Signature

Article	Qté	Prix
Frais de port et emballage		35 F
Frais de contre remboursement 30 F		
Envoi étranger : DOM TOM 80 F		
Tous nos envois sont effectués en recommandé	TOTAL	

Club Français du Logiciel

VIDÉO-INFORMATIQUE

Espace Micro

32, rue de Maubeuge
75009 PARIS
Tél. : 42 85 25 20

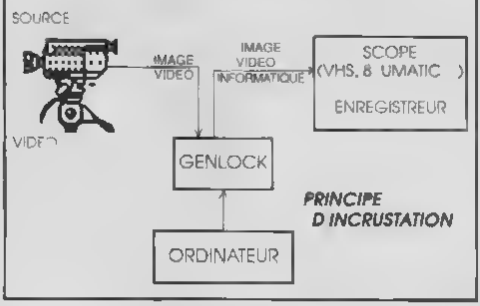
LES SOLUTIONS VIDÉO-INFORMATIQUES

Vous avez filmé ?
Maintenant Titrez
Truquez
Incrustez
Animez...

DÉMO AMATEUR OU PRO SUR RENDEZ-VOUS OU LIBRE

POUR L'AMATEUR, LE STUDIO, LE CRÉATEUR, L'UNIVERSITÉ, LA FORMATION, L'ENTREPRISE, LE PRODUCTEUR, LA COMMUNICATION... C'EST VOTRE IMAGINATION QUI TRAVAILLE !

POUR COMPRENDRE



LES SOLUTIONS

PLAISIR 1 ❶

❶ AMIGA 500 + GST30XP + D PAINT III — **8 450 F TTC**

PLAISIR + ❶ + ❷

❷ + A501 (512 KRAM) + ANIMAGIC — **9 990 F TTC**

AMATEUR ÉCLAIRÉ

A500 + A501 + GST30GOLD + D PAINT III + ANIMAGIC + DIGITALISEUR — **15 500 F TTC**

PRO I

2000 + GSTGOLD + PROVIDEO PLUS + D PAINT III — **21 000 F TTC**

PRO II

2000 + GSTGOLD + Ext 2 MEGA + D DUR 40 MEGA + PUP + D PAINT III — **36 000 F TTC**

PRO III

2000 + GSTGOLD + 2 MEGA + D DUR 40 MEGA + PUP + D PAINT III + DIGIVIEW GOLD + ANIMAGIC — **40 000 F TTC**

LE MATÉRIEL

AMIGA 500 ou 2000 - Ext Memoires - Disques durs - Cartes acceleratrices - Émulation XT-AT - MACINTOSH - GENLOCK GST30XP (Codage PAL)
GSTGOLD (PAL avec filtres et S-VHS)
GST2000 (BROADCAST)

LOGICIELS

- Dessins D PAINT III - DIGIPAINT III - PHOTON II
- Animation CYBER - ANIMAGIC D VIDÉO - M SETTER
- Generique PROVIDÉO - G MASTER
- Images de Synthese SCULPT4D - VIDEOSCAPE
- Bureautique TABLEUR - Tr TEXTE - SGDB
- Digitalisation DIGIGOLD

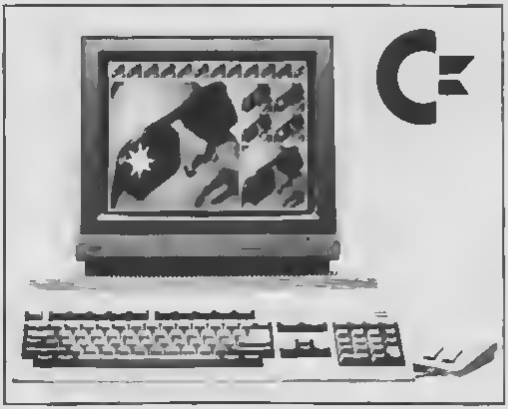
OFFRE STUDIO

❶ 2000 + 2 MEGA + D DUR 40 MEGA + Carte accélératrice 68020 + GST2000 + PUP + D PAINT III + ANIMAGIC + SCULPT4D

55 000 F HT

❶ La même sans SCULPT ni 68020

42 000 F HT



COMMODORE WORLD TOUR

Amigo Expo Cologne du 10 — 12 novembre

Depêchez-vous, il ne reste plus que douze place ! Décollez de Paris (aéroport de Roissy Charles de Gaulle) le 11 novembre à 7h40 par vol Air France (AF 760) en compagnie du service technique de Commodore France, de professionnels de l'Amiga, de journalistes

L'arrivée à Dusseldorf est prévue pour 8h45 Passez une nuit à l'hotel Ramada Renaissance (4 etoiles). Le voyage retour vous menera à Paris (aeroport Roissy Charles de Gaulle) vers 21h10 (décolage de RFA à 20h10) le dimanche 12 novembre Avion, hôtel, salon, le tout pour seulement 2200 F Pour tout renseignement, telephonez à Jean Yves Primas au 42 47 12 16.

(Suite de la page 6)

RESULTATS DU SONDAGE

VOTRE DOMAINE D'ACTIVITE EST :

Enseignement	7,17 %
Informatique	24,66 %
Son / Image	11,65 %
Médical / Paramédical	8,52 %
Commerce / Gestion	8,96 %
Electronique	16,14 %
Droit/Hist./Langues	1,34 %
Rech./Maths/Phis./Scien....	4,93 %
Mécanique/Domoti./Roboti...	3,58 %
Pub/Communication/Arts Gra.	4,03 %
Fonction Publique	2,24 %
Automobile/Avia./Transport.	3,13 %
Divers	3,58 %

- vous êtes près de 40 % à vous pationner pour l'informatique ou l'électronique sur le plan professionnel.

AMIGA® 500

Une carte d'extension mémoire de qualité professionnelle, de grande capacité et à un prix abordable.

POUSSEZ VOTRE AMIGA 500 A 2,3MO

MiniMax

2990 F TTC EQUIPEE DE 1 MO

REVENDEURS NOUS CONTACTER

DISPONIBLE CHEZ VOTRE REVENDEUR COMMODORE

Carte a capacite variable de 512 Ko a 1,0 Mo et 1,8 Mo par pack de 1,0 Mo
MiniMax se place sous l'Amiga; à l emplacement de la carte A501
MiniMax est equipée d'un interrupteur permettant de désactiver la carte d'une horloge en temps réel
Disquette test livree

DERNIERE MINUTE CARTE 512 Ko NON EXTENSIBLE AVEC HORLOGE ET INTERRUPTEUR 1090 F TTC

Prix abordable:
1990.-,2990.-, 4990.-
Pack de 512Ko supplementaire a 990,-

ZIOMM-1,rue Déserte,67000 Strasbourg Tel:88 22 28 58

Veuillez m envoyer une documentation gratuite sur l extension mémoire MiniMax.
Nom
Adresse
Code postal
Materiel Configuration
Vos applications Graphisme Son Programmation
Gestion ☐ Jeu ☐ Autres ☐

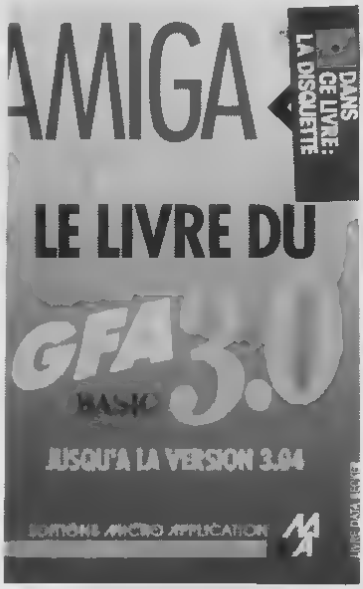
Renvoyer a ZIOMM-1 rue Déserte 67000 Strasbourg Tel 88 22 28 58

LE LIVRE DU GFA BASIC 3.0

Alors que la version 3.041 de l'interpréteur GfA Basic vient à peine de remplacer la 3.04 et alors que le compilateur ne devrait plus trop tarder à montrer le bout de son nez, Micro-Application édite la bible de ce langage.

L'ouvrage débute avec quelques considérations générales sur le Basic et ses éléments de base. Ce n'est qu'ensuite qu'apparaît le GfA Basic à proprement parler, avec une liste complète de ses instructions, classées par thèmes (entrées-sorties, arithmétique, graphisme, etc.), commentées et, pour la grande majorité, illustrées par l'exemple. Aucune ne manque, elles sont toutes bien là. Indispensable.

Edition Micro Application, 58, rue du Faubourg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : 47 70 32 44. Prix : 149 F.



LE LIVRE DE LA MUSIQUE

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le son sur Amiga, sans jamais oser le demander... Dans ce livre de plus de 250 pages, les auteurs abordent tous les sujets ayant de près ou de loin un rapport avec la production sonore : composition du son, formes d'ondes, solfège,

formats IFF 8SVX et IFF SMUS, programmation grâce aux instructions spécialisées de l'AmigaBasic et du GfA Basic et aux fonctions de l'« audio device » en C ou assembleur, etc. (tous les programmes imprimés sont également sur la disquette incluse dans la couverture). Plusieurs logiciels sonores sont décortiqués, et des trucs d'utilisation sont donnés : Aegis Sonix, Record Maker, Deluxe Music Construction Set, etc. Mais ce n'est pas tout : le MIDI est également abordé, ainsi que la digitalisation, avec en prime le schéma électronique d'une interface MIDI. Avis aux musiciens en herbe.

Editions Micro Application, 58, rue du Faubourg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : 47 70 32 44. Prix : 199 F avec la disquette.

COMPRENDRE ET BIEN EXPLOITER SON AMIGA

Par Yves Brazeau et Daniel Garant

Premier ouvrage diffusé en France par Titus, l'éditeur de jeux bien connu, ce livre est une véritable mine de renseignements pratiques à l'usage de ceux qui débutent avec leur Amiga, et de ceux qui veulent aller plus loin. D'une approche extrêmement didactique, il est axé sur la compréhension du fonctionnement de l'Amiga, et non sur une bête énumération de ses possibilités.

La table des matières inclut ce que les auteurs ont appelé « le mode Intuition », c'est-à-dire le Workbench pilote par la souris. Ceci englobe bien entendu les fenêtres, le menu du Workbench, etc. Suit alors un chapitre sur les fichiers, expliquant de manière claire et concise ce qu'est un fichier et à quoi cela sert, avec au passage un bref descriptif du format IFF. On trouve dans le chapitre consacré aux disquettes plusieurs pages concernant les virus et la manière de les éviter. Une description détaillée du CLI et de

Yves Brazeau
Daniel Garant

Editions Le Grand Miam

ses commandes (versions 1.2 et 1.3) est également au sommaire, ainsi que les périphériques (physiques et logiques), le démarrage (boot), la disquette Extras 1.3, etc. Un excellent livre qui porte très bien son titre.

Titus, 28 ter, avenue de Versailles, 93220 Gagny. Tél. : (1) 43 32 10 92. Prix : nc.

L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

AMIGA 500 & AMIGA 2000
ARTISTES DE LA MICRO
EXPOSITION & DEMONSTRATION
PERMANENTES

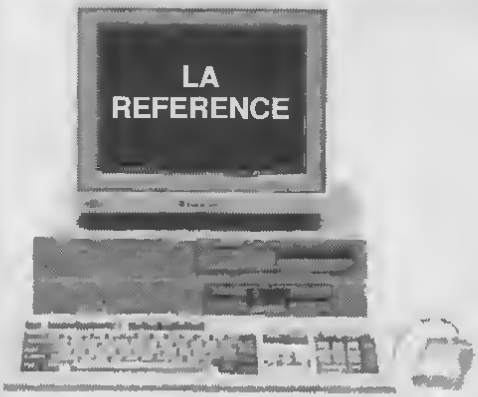
PROMOTION EDUCATION NATIONALE
PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT
13990 F

28 Ms
M8425 / 20 MEGAS
5990 F.

DISQUE
DUR SCSI
AUTOBOOT

28 Ms
M8051S/ 43 MEGAS
8290 F.

TRANSFORMEZ VOTRE AMIGA 2000 A EN AMIGA 2000 B 1.3 RENSEIGNEMENTS PAR TELEPHONE



PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

A1010 3 1 2 EXT	A2010 3"1 2 INTER	A501 512 K A500	A2058 2 MEGS A2000	KIT PC CARTE + 5"1 4	A590 Disque Dur +20 MEGS
1190	1590	1390	6790	NC	5290
CARTE OVERDRIVE CONTROL SCSI	A2300 GENLOCK INTERNE	CARTE AT 2286	CARTE A2620 68030 14Mhz + 2Mo	CARTE FLICKER FIXER	Extension 512 Ko pour A590
2590	2360	11250	14900	4950	1400
LECTEUR MDC 30 3"1 2 DF	LECTEUR MDC 5 1 4	FILTRE ELECTR DG88	CODEUR SATELL PAL	GENLOCK GST 30 XP	PERFECT SOUND FR
1090	1690	2540	2750	4650	850
SCANNER A4 A PLAT 200 DPI	PAINTJET HP JET ENCRE	MPS 1230 9 AIGUIL N B	DESKJET 300 DPI	MONIT VGA A1432	EMULAT FLAM MITEL
4990	15990	1690	8290	5560	760

OPERATION A500 - PRO

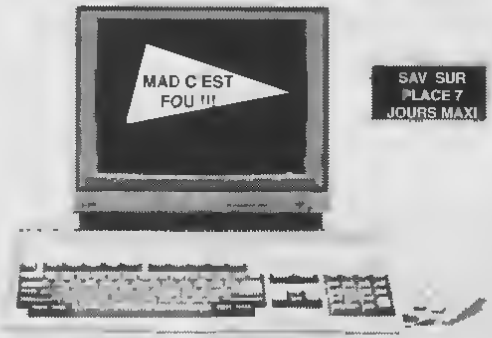
DISQUE DUR A590 20 MEGS
AUTOBOOT + *2 MEGAS RAM*
LIVRE INSTALLE

☆ 8390 FRANCS ☆

OPERATION PRESTIGE
REPRISE DE VOTRE A500 POUR L'ACHAT D'UN AMIGA 2000 (en bon état dans son emballage d origine)**NC**

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

GRAPHICS VIDEO		SON MUSIQUE		DIVERTISSEMENT	
DPAINT III	899	DELUXE MUSIC	700	BATTLE CHESS	280
DVIDEO 1 2 PAL	700	Dr Ts (KCS)	1399	F 1b COMBAT	299
PHOTOLAB	630	AUDIO MASTER II	NC	CHESSMASTER 2000	199
PHOTON PAINT II	1290	TRACK 24	590	KICK OFF	250
DIGI PAINT III	NC	BIG BAND	1430	FLIGHT SIMULA	399
DESIGN 3D	890	STUDIO 24	1169	RICK DANGEROUS	199
ANIMATE 4D	4410	**LANGA ET UTIL**		SCENARY EUROPE	219
INTERFONT	950	LATTICE 5 0	2439	ULTIMA IV	330
DIGIVIEW GOLD	1995	MARAUDER II	375	INDY	395
FANTAVISION	500	BENCH MODULA II	1590	RVF HONDA	299
TVTEXT	859	SUPERBASE PRO	1490	FALCON	340
PROVIDEO	2500	QUARTERBACK	550	FALCON MISSION	220
ANIMA 3D	759	PRO PAGE	4090	BLOOD WYCH	275
THE DIRECTOR	679	GFA BASIC 3.04	750	POPULOS	250
PPC DRAW	1770	**EXCELLENCE FR**	2390		
PAGEFLIPPER FX	1290	PROJECT D	375		
		DEVPAC II	690		



SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci contre)
NON _____ PRENOM
ADRESSE

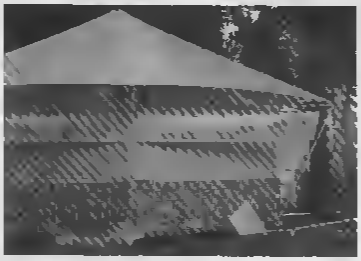
❑ Envoyez-moi ma MAD CARD ci-joint une photo et 2 timbres à 2 20 F
❑ Envoyez moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif general

Vous pouvez commander par telephone en communiquant votre numéro de carte bleue ainsi que sa date validite Envoi express sous 48 heures pour tous produits en stock.
Page realisee sur Amiga 2000(COMMODORE) Propage et le Scaner PRINT TECHNIK Illustrations non contractuelles

MAD
42, rue Lamartine
75009 PARIS
Tél : 48 78 11 65
Metros CADET
NOTRE DAME DE LORETTE

ARTISTES EN HERBE A LA BASTILLE

La BD descend dans la rue du premier septembre au 31 octobre. A l'ombre de la colonne Juillet, tous les éditeurs et dessinateurs qui comptent dans l'univers de la bande dessinée contemporaine se réunissent, au grand plaisir des amateurs du genre, c'est le premier Marathon de la Bande Dessinée.



Sur plus de 1000 mètres carrés, une douzaine de kiosques accueillent de nombreuses expositions, des débats-rencontres, ainsi qu'un espace Batman (actualité oblige !). Chaque semaine un thème différent est abordé : prétexte à de nombreux jeux-concours : la BD et la presse, la jeunesse et les sports, le voyage et l'exotisme, la musique, l'enfance et les animaux, le cinéma et la télévision, la médecine et les œuvres humanitaires, l'élégance et l'automobile. De plus, à l'intérieur du village, divers ateliers sont ouverts aux enfants, afin de leur faire découvrir l'art de la BD et ses techniques.

Situé face au stand de deux jeunes espoirs de la BD, *Eric Puech* et *Martin Stalner*, l'espace Commodore France met plusieurs Amiga à la disposition des enfants. Ceux-ci, aidés par Frédéric Boulier, délégué de Commodore France, et Agnès, une charmante étudiante formée aux logiciels de graphisme, font leur premiers pas en dessin informatique. Un peu plus de quinze jours après l'ouverture du Marathon de la BD, Frédéric Boulier nous livre ses observations :

« Les enfants réussissent à réaliser des dessins tout-à-fait satisfaisants en utilisant les outils les plus simples de *DeluxePaint III*, et ce au bout de seulement cinq minutes. Plus tard, grâce au cyclage des couleurs, ils obtiennent des résultats très spectaculaires. Les enfants les plus doués : ceux qui ont un bon coup de crayon et qui apprennent rapidement la palette graphique, réalisent des dessins animés image par image. Ils utilisent DeluxePaint III au maximum de ses capacités après seulement deux, trois ou quatre visites. Nous disposons également de *Comic Setter*, un logiciel de mise en page de bande dessinée, qui permet de récupérer les dessins Deluxe Paint et d'effectuer une véritable BD. Les enfants qui passent durant la semaine ou le mercredi, découvrent les Amiga et reviennent le soir ou le week-end avec leurs parents. Ceux-ci s'émerveillent devant les œuvres de leurs chères têtes blondes. L'Amiga a un très bon accueil auprès des parents qui voient leurs enfants dessiner et qui ne connaissent pas cette machine. Nous avons eu aussi la visite de dessinateurs confirmés, comme Martin Stalner, auteur de la BD « Les Poux » qui sont gentiment venus s'essayer à la palette graphique de l'Amiga et qui ont réalisé des dessins. »

Nous nous sommes ensuite tournés vers les enfants eux-même afin de connaître leurs réactions.

Jérôme : « Moi, je viens tous les jours. L'ordinateur, je trouve que c'est génial. Par exemple, pour faire une tête de bonhomme, on va sur le truc oval et on dessine la tête, facile. On peut faire des fonds rouges, des fonds bleus, et même des feux d'artifice. »

Lucie : « Comme j'ai des difficultés pour dessiner, je préfère l'ordinateur parce qu'on peut faire des ronds parfaits et puis on n'a plus besoin de se fatiguer pour colorier les fonds : il suffit d'appuyer sur un bouton. J'aimerais bien avoir un ordinateur chez moi. »

Quant à *Antoine*, il ne nous a pas donné son opinion, mais il a créé, grâce à l'Amiga, un nouveau héros dont nous pourrions bien entendre parler dans les années à venir : *Batard Man*. – Affaire à suivre.

Le Marathon de la BD est ouvert de 10 heures à 22 heures tous les jours et l'entrée est gratuite : deux bonnes raisons supplémentaires pour aller y faire un tour.

Laure Elhardy

POINT8

LE MARIAGE DE LA MICRO INFORMATIQUE ET DE LA VIDEO

Puni payé !

94, BD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS
ouvert du lundi au samedi de **10 h à 19 h 30**
Tél. (1) 43 55.70 05 - Fax : 47.00 14 85

Que vous soyez amateur ou professionnel POINT 8 met à votre disposition LA STRUCTURE capable de répondre à tous vos besoins en matière de micro informatique et de vidéo.

— QUATRE CONSEILLERS techniques et commerciaux passionnés et compétents à votre service.

— TOUS LES PRODUITS et logiciels des plus grandes marques en démonstration permanente sur 200 m².

— UNE POLITIQUE DE PRIX et de disponibilité digne de la concurrence.

— LE SEUL magasin à démarche professionnelle ou formation et services sont prioritaires

EXEMPLE DE CONFIGURATION POINT 8

CONFIGURATION 500 "HOBBY"

AMIGA 500
+ A 501 extension 512 Ko
+ GST 30 XP genlock
+ DELUXE PAINT III graphisme animation
+ FORMATION PRISE EN MAIN

PROMO AMIGA 500 3 490 F offre limitée

CONFIGURATION 2000 "HOBBY"

AMIGA 2000 UC + clavier
+ 1084 P monit couleur
+ A 2058 extension 2 megas
+ GST GOLD genlock + filtre électronique
+ DELUXE PAINT III graphisme animation
+ VIDEO GENERIC MASTER titrage
+ FORMATION PRISE EN MAIN

FOU AMIGA 2000 8 990 F offre limitée

CONFIGURATION 500 "MEDIUM"

AMIGA 500
+ 1084 P monit couleur
+ A 501 extension 512 Ko
+ GST 30 XP genlock
+ VIDEO GENERIC MASTER titrage
+ VIDEO WIPER effets spéciaux
+ FORMATION PRISE EN MAIN

GENIAL DES PRIX EN PLUS DE LA FORMATION

CONFIGURATION 2000 "MEDIUM"

AMIGA 2000 UC + clavier
+ 1084 P monit couleur
+ A 2058 extension 2 mégas
+ 2e LECTEUR externe
+ MAGNI 4005 genlock pro
+ DELUXE PAINT III graphisme animation
+ PRO VIDEO + titrage
+ VIDEO WIPER effets spéciaux
+ FORMATION PRISE EN MAIN

PROMO EDUCAMIGA

CONFIGURATION 500 "MASTER"

AMIGA 500
+ 1084 P monit couleur
+ A 501 extension 512 Ko
+ A 590 disque dur 20 mégas
+ GST GOLD genlock + filtre electronique
+ DELUXE PAINT III graphisme animation
+ DIGIVIEW GOLD digitalisation
+ VIDEO GENERIC MASTER titrage
+ VIDEO WIPER effets speciaux
+ FORMATION PRISE EN MAIN

MIXAGE VIDEO [illegible] WJMX10 10990F

CONFIGURATION 2000 "MASTER"

AMIGA 2000 UC + clavier
+ 1084 P monit couleur
+ A 2058 extension 2 mégas
+ A 2090/92 disque dur 20 mégas
+ CAMESCOPE SONY type CCDF 335
+ MAGNI 4005 genlock pro
+ DELUXE PAINT III graphisme animation
+ PROVIDEO + titrage
+ filtre électronique
+ DIGIVIEW GOLD digitalisation
+ FORMATION PRISE EN MAIN

LE PRO GENLOCK MAGNI 17 900

NOTRE SERVICE COMMERCIAL ETUDIE TOUTES LES SOLUTIONS DE FINANCEMENTS

DEMONSTRATION, CONSULTATION ET CONSEILS SUR RENDEZ VOUS : TEL. : (1) 43.55.70.05

* prix au 30/08/89 TTC. Les configurations peuvent etre modifiées sans permis sans a des fluctuations du marché

** 2 150 F/mois en 36 mensualités sur acceptation du dossier crédit cell. Cout total du crédit 77 400 VR 1%

Le PC News

Du nouveau chez LA COMMANDE ELECTRONIQUE

DBASE IV DEVOILE SES CHARMES

Ashton Tate propose une version spécialement créée pour les développeurs elle permet de programmer des applications fonctionnant en réseau local (cette version rend possible la connexion de trois postes maximum sur un réseau local compatible NetBios) Avec cette version les programeurs pourront modifier les générateurs de code source pour les optimiser suivant leurs besoins DBase IV Développeur est disponible au prix de 14 950 F HT

Pour la connexion en réseau de dBase IV il est maintenant possible d'utiliser dBase IV Lan Pack disponible en version française qui permet de connecter cinq postes supplémentaires Si votre réseau comporte plus de machines il suffit alors d'ajouter d'autres Lan Pack, chacun étant vendu au prix de 11 400 F HT

RAPIDFILE S'APPLIQUE

Secrétaires est le nom de la nouvelle application de Rapidfile pour la modique somme de 100 F TTC, si vous possédez déjà Rapidfile sinon il vous faudra ajouter 2 490 F HT pour sa version 1 2 Cette application est destinée à couvrir tous les aspects du travail de secrétariat courrier mailing, lettre type archivage mémorandum gestion des rendez vous planification des tâches tenue des fiches clients etc La Commande Electronique annonce également la disponibilité en français de la version 2 1 du réseau TOPS/DOS Il peut être indifféremment configuré comme poste client ou comme station client/serveur le premier prenant moins d'espace mémoire et permettant d'accéder aux ressources de n'importe quel serveur

FRAMEWORK S'EXECUTE

Framework Executive est le dernier né de la célèbre gamme d'intégrés d'Ashton Tate Ce logiciel est une version compacte et condensée de son grand frère Framework III destinée à faire profiter le plus grand nombre de ses fonctionnalités à un prix extrêmement compétitif 2 490 F HT Il est de plus livré avec un système complet d'E A O (Enseignement Assisté par Ordinateur) Ce logiciel comprend un traitement de texte une base de données une feuille de calcul un générateur de graphiques et un module de communication Chacune de ces applications peut être rapidement obtenue par une simple combinaison de touches Mais l'outil le plus original de ce logiciel reste sa table des matières qui permet d'organiser ses informations qu'elles soient sous forme de texte de tableau ou de graphique Il permet aussi d'effectuer des mailings ou des étiquettes sans difficulté Le module de communication quant à lui donne accès à tous les serveurs vidéotex et permet l'émulation minitel Vous pouvez également sans sortir de Framework Executive manipuler les fichiers et les répertoires du Dos Compatible avec tout le reste de la gamme Framework Executive peut récupérer des fichiers en provenance des trois premiers Framework et est également ouvert aux autres standards du marché dBase Lotus WordPerfect Visio etc La Commande Electronique met également en place une opération Bundle pendant les mois d'octobre et novembre 1989 elle livre avec Framework Executive une carte modem LCE TEL 2 PC pour 2 490 F HT

La Commande Electronique, la Mare à Jouy, Douains, 27120 Pacy sur Eure

LA VISTA DE TECHEX

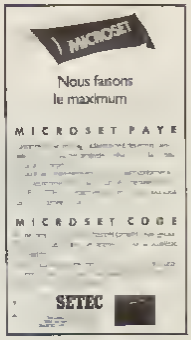
La société Techex distribue des cartes videographiques permettant de digitaliser jusqu'à 25 images en mode PAL Elles offrent une possibilité d'affichage de plus de 16 millions de couleurs et des possibilités de capture d'image vidéo Cette carte permet la création de banques de données d'images et est disponible en version 1 2 ou 4 Mo de RAM extensible à 10 Mo

Techex France, 40, rue des Vignobles, 78400 Chatou

LE TRAIT DE NATIS

La société Natis propose un nouveau traceur I Image Maker Le langage utilisé lui garantit une compatibilité avec la majeure partie des logiciels de CAO existants Il dispose de caractères ASCII et un ISO Il est possible de modifier l'échelle et d'opérer des rotations de dessin Le bras mecanique sélectionne automatiquement le stylo desiré Ce traceur à plat est disponible au prix de 9 950 F HT

Natis, 87 93 boulevard d'Alsace-Lorraine, 93115 Rosny sous Bois



LE POUVOIR DE L'IMAGE

Picturer Power, distribué par la société Techex est un logiciel de gestion de banques de données d'images Il permet de les stocker en grosse quantité et de les appeler selon certains critères comme dans base de données classique Les données peuvent être stockées sur différents types de périphériques (disque dur disque optique ou streamer) Cela permet donc d'introduire ce genre d'application dans nombre de domaines ou l'image est reine

Techex France, 40, rue des Vignobles, 78400 Chatou

VIVE LA COULEUR

Pour les privilegiés possédant une carte EGA Cité Infor Le Médiateur propose Paint un logiciel graphique spécialement destiné aux commerciaux Il permet de créer des images des graphiques ou des schémas et de les animer De plus il est vendu avec un logiciel d'animation EgaSlide qui permet de réaliser des séquences d'images qui peuvent être enregistrées sur magnétoscope (si l'on possède une carte Imago 2000) Il est ainsi possible de l'utiliser pour créer des présentations commerciales de toutes sortes Paint est disponible au prix de 1 000 F HT

Cité Infor Le Médiateur, BP 3, 78440 Fontenay Saint Pierre.

LES SGBD A L'HONNEUR

DES OUTILS POUR LES BASES DE DONNEES

Atea annonce deux «toolboxes» de gestion de bases de données mono et réseau en Pascal et en C Turbo B Tree et C BTree. Ces logiciels permettent de remédier aux limitations des produits existants. Les versions multi utilisateurs permettent d'écrire des applications fonctionnant sur un grand nombre de réseaux tel que Novell 3Com NetBios MS Net etc. Ils incorporent un mode «journaling» qui garde la trace de chaque transaction permettant l'écriture de bases de données avec des enregistrements de longueur variable et sont disponibles en version mono utilisateur à 1 535 T TTC et en version multi utilisateurs à 2 128 F TTC.

Atea, 98, rue Giraudeau — BP 1203 37012 Tours Cedex

SGBD FACILE, SGBD DOCILE

Superbase 2 est une base de données fonctionnant sous Windows. Elle allie donc la puissance d'une SGBD à la souplesse d'utilisation de l'environnement graphique de Microsoft. Toute la gestion se fait à la souris en utilisant des menus et des boîtes de dialogue. Il est donc simple pour le néophyte de créer lui même sa propre base de données en peu de temps. Grâce aux icônes l'utilisateur pourra facilement se promener dans sa base de données comme s'il s'agissait d'un magnétophone à cassette. Légèrement développé il est vrai. Toute chaîne de caractères à l'intérieur d'un fichier texte peut être considérée comme un mot clé ce qui en fait un excellent outil d'archivage. Superbase 2 est compatible avec les environnement dBase Excel Multiplan et Lotus. De plus il est capable de contrôler des communications via modem compatible Hayes. Superbase 2 nécessite tout de même 640 Ko de mémoire vive et une version 3.0 ou postérieure du DOS.

Micro Application 58 rue du Faubourg Poissonnière, 75010 Paris

QUATTRO TOUJOURS PLUS

Borland vient d'annoncer la sortie de son nouveau tableur Quattro Pro. Celui-ci exploite la technologie VROOMM qui rend possible l'intégration en un seul produit de fonctions avancées telle la consolidation multifeuille et de puissantes possibilités de mise en page et de présentation sans exiger plus de 512 Ko de mémoire vive. Il permet donc à toutes les entreprises de bénéficier d'un tableur puissant sans pour cela remettre en cause les investissements en machines. Quattro Pro dispose d'outils graphiques puissants de liens multifeuilles et d'une compatibilité totale avec les standards du marché. Il est possible de s'en servir avec Paradox dBase et Reflex. La version américaine sera disponible aux Etats Unis au dernier trimestre 1989 au prix de $495. Les utilisateurs actuels de Quattro pourront se procurer Quattro Pro à un tarif préférentiel.

Outre les 512 Ko de RAM Quattro Pro exige un disque dur et une version 2.0 ou ultérieure du DOS. Il supporte les réseaux locaux Novell 3Com 3Plus et toutes les configurations compatibles à 100 % avec le DOS 3.1. Les nouvelles fonctions de Quattro Pro sont les possibilités de consolidation multifeuille (il est en effet possible de faire référence à n'importe quelle cellule de n'importe quelle autre feuille de calcul), les outils de mise en page et de présentation graphique (incluant un éditeur graphique complet et le support de toutes les polices typographiques Bitstream soit 207 actuellement disponibles). Il est possible de faire une prévisualisation graphique à grossissement variable ce qui permet de voir exactement ce qui sera imprimé (graphiques insérés dans la feuille de calcul multiples polices de caractères etc.).

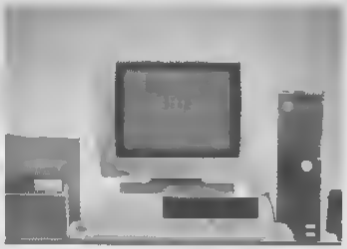
Borland International, BP 6 43, avenue de l'Europe, 78141 Vélizy Cedex

LE QUICK C FAIT PEAU NEUVE

Le compilateur simplifié de Microsoft arrive dans sa version 2.0. Plus simple d'utilisation, il est malgré tout composé de trois modules et de dix disquettes! Un livre permettant d'apprendre le C est complété par un logiciel d'initiation interactif et de nombreux exemples de programmes didactiques. Il est fourni avec une bibliothèque destinée à la création graphique ainsi qu'avec des jeux de caractères bitmap et vectoriels compatibles avec les polices Windows (Times Times Roman Courier Modern Helvetica et Script). Le debugger intégré a subi quelques modifications [illegible] compilation [illegible] séquences [illegible] modifiées d'un gain de temps appréciable. Il est désormais totalement compatible avec la version complète du compilateur C de Microsoft et est disponible au prix de 1 290 F HT.

Microsoft France, 12, avenue du Quebec, ZA de Courtaboeuf, 91957 les Ulis

TELEX AUTOMATIQUE



La société RE2i propose la carte Cesam Télex. Elle permet d'envoyer ou de recevoir des télex ainsi que de les stocker. Elle dispose d'une alimentation autonome et peut fonctionner indépendamment de l'ordinateur pendant trente jours utilisant ses propres 128 Ko de mémoire vive et microprocesseur. Il est possible de mettre en œuvre une alarme qui prévient l'utilisateur de l'arrivée d'un message. Ceux ci peuvent également être récupérés sous traitement de texte. Cesam Télex est disponible au prix de 18 000 F HT.

RE2i, 2-4, avenue de l'Europe 78140 Velizy

ANDIADE REPREND LA PLUME

Cette société revient à la charge avec un nouveau traitement de texte Plume 3. Entièrement WYSIWYG c'est à dire que l'on voit à l'écran exactement ce qui sera imprimé ce logiciel fonctionne directement sous DOS sans environnement graphique comme Gem ou Windows. Cela lui confère donc une plus grande rapidité. Il possède de nombreuses polices de caractères une création de tableau automatique et des facilités de mise en page. Il est livré d'origine avec 40 polices de caractères comprenant le «Courrier» le «Letter Gothic» le «Prestige Elite» le «Times Roman» et le «Helvetica» toutes de 8 à 30 points pica avec indices et exposants.

Andiade Systèmes, 148, avenue d'Italie 75013 Paris

SUPER HYPERTEXTE

Hypertexte distribué par la société Microspace permet de rassembler des documents de toutes sortes ou même des programmes et de les relier en réseau d'associations par thème idée mots-clés ou similitudes. Il permet aussi d'effectuer des classements et de faire de l'EAO. Il se présente sous la forme de deux modules (Création et Exécution) et est disponible au prix de 4 900 F HT.

Microspace 115 avenue de Verdier 92120 Montrouge

MAINLAN, POUR BIEN COMMENCER AVEC UN RESEAU

MainLan est réseau qui permet de connecter 63 ordinateurs sur une distance de 300 mètres. Il se compose d'une carte qui s'insère dans un slot d'extension de chaque machine et d'un logiciel résident. Pour se connecter au réseau il suffit à l'utilisateur d'appuyer sur deux touches en même temps. L'utilisation de ce réseau se fait par menus donc très simple même pour les personnes non habituées. De plus il n'est pas nécessaire de désigner une machine comme serveur de fichiers ce qui bloque cette machine et empêche son utilisation de façon autonome. Il est également possible de protéger des fichiers de façon à ce que d'autres utilisateurs du réseau n'y aient pas accès et cela par une série de mots de passe. Le prix de MainLan est en plus très compétitif, puisque pour un kit de démarrage (2 postes) il vous en coûtera 6 500 F HT plus 3 500 F HT pour chaque poste supplémentaire.

European Distribution Network 33 37, rue du Moulin des Bruyères, 92400 Courbevoie

SIMPLE ET PAS CHER

Autowork est un logiciel intégré vraiment bon marché (1 126 F TTC) et simple d'utilisation. Il comporte un traitement de texte assez complet un tableur de 200 lignes par 50 colonnes un grapheur disposant de 6 types de graphes (histogrammes barres empilées paliers Haut-Bas points et proportions) et une gestion de fichiers. Son bureau permet de faire apparaître plusieurs fenêtres superposées à l'écran et comporte un calendrier une horloge une calculatrice et un bloc-notes.

Somma France 3, rue Ruhmkorff 75017 Paris

LA LOI DU MARCHE

Open Market est un logiciel de Prospection Assistée par Ordinateur (attention ne pas écrire PAO). Grâce à un masque type il classe les différentes sociétés auxquelles vous avez à faire et peut ensuite ressortir celles qui correspondent à la cible que vous vous êtes fixée. Il fonctionne sans modem à l'aide d'un simple minitel 10.

Pro Forma 118-130, avenue Jean Jaurès 75019 Paris

KIMATEK : L'AMIGA ET LA VIDEO

SOLUTION COMPOSITE

Amiga 2000
+ moniteur 1084
Extension mémoire 2 Mo
Genlock Magni
Video Generic Master
Pro Video Plus

Installation, mise en route
Total H.T. 37 091 F
Total T.T.C. 43 990 F

LES NOUVEAUTÉS

A MAX (emulateur Mac + ROM)	2 950 F
Modem SUPRAMODEM	2 200 F
Professional Page 1.2 Français	2 830 F
Professional Draw Français	1 425 F
DIGIPAINT 3	850 F
ANIMAGIC	620 F
SCULPT 4 D	4 100 F
Digiview Gold	1 850 F

ET BIEN SUR

Table de Mixage Panasonic WJMW 10	15 100 F HT
Genlock Magni	17 990 F HT
Genlock Commodore	2 290 F TTC
Video Generic Master	790 F TTC
Video Wipe Master	890 F TTC
Pro Video Plus	2 700 F TTC

SOLUTION COMPOSANTE

Amiga 2000 + moniteur 1084
Extension mémoire 2 Mo
Genlock
Matriceur/dématriceur
RVB→YUV / YUV→RVB
ou DSK
Video Generic Master
Pro Video Plus
Installation, mise en route
Total H.T. 37 091,00 F
T.T.C. 43 990,00 F

KIMATEK est en mesure de vous proposer les meilleures configurations vidéo autour de l'Amiga.
Que vous soyez amateur ou professionnel, quel que soit votre equipement ou votre regie, nous avons étudié pour vous toutes les solutions.

NE FAITES PAS D'ERREUR, CONSULTEZ-NOUS !

PACK VIDEO La solution pour l'Amiga 500 :

Le Genlock A2300 de Commodore adapte pour l'Amiga 500 dans un boîtier externe avec en plus, dans ce même boîtier, un filtre electronique RVB pal, le tout accompagne de deux logiciels : Video Generic Master et Video Wipe Master.

1 Genlock
1 Filtre electronique RVB Pal — 3 990 F TTC
1 Video Generic Master — disponible au
1 Video Wipe Master — 1er Octobre

KIMATEK
32, rue de la Paix - 37000 TOURS
Tél. : (16) 47.61.25.52

VOUS RECHERCHEZ ... BUS PLUS VOUS PROPOSE

TRUMPCARD

Les *TRUMPCARD* sont «petites» en prix et «grandes» en performances

TRUMPCARD

Carte [illegible] SCSI [illegible] nanse de transfert mesurée [illegible] plus de 400 Ko/sec. Equipée de IDVS SMARTBOOT. Permet l'Autoboot à froid de tous les disques durs [illegible] Logiciel de formatage en «chaudes». Transformez la «infiniteration» en REVE

NOUVEAU ! Tous les produits TRUMPCARD deviennent directement en FF et sont compatibles avec le disques durs amovibles SQUIRT

SYSTEMES CARTE DISQUE DUR TRUMPCARD

Assemblé [illegible] Formatée sous AMIGA [illegible] par IDVS [illegible] compatibles avec tous les disques durs SCSI 3.5 [illegible] Quantum Seagate Micropolis.

A2000 PREMIUM HC	TRUMPCARD A500 PREMIUM 500HD
De 30 à 3.5 MEGs. Vous enfichez dans un connecteur au mode Autoboot avec la carte RAM Meta4 vous avez 5 Mega de RAM au total. RAM et disque dur transparent que DEVICE [illegible] ne qui n'est pas possible avec une ram bouge.	La Trumpcard 500, standard remplacant le boîtier alimentation et la carte contrôleur RAM pour disque dur SCSI 3.5. Connecteur supplémentaire pour la carte RAM Meta4 de 512K à 4 MEGs. Vous pouvez 1 A2000 vous pouvez avec Trumpcard, RAM et disque dur sur le mêmé bus compatibles A2000

META 4

La carte d'extension RAM O Wait State utilise des modules mémoire SIMM. Meta4 est disponible en 512 K, 1, 2 et 4 MEGs. Carte demi-longueur équipée du SMART REFRESH+ système exclusif d'IVS
Une carte équipée 4 MEGs **tire moins d'1 Ampère.**

QUALITE SIMPLICITE FIABILITE
IVS & BUS PLUS
VOUS OFFRENT LA SOLUTION
CONSULTEZ NOUS. TRUMPCARD EST A DES PRIX CANONS !

CONTACTEZ-NOUS au (1) 45-80-05-66
Nous sommes à VOTRE DISPOSITION

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Carte 1 REF • EXPEDITIONS COLISSIMO DANS TOUTE LA FRANCE

- Vous recherchez une CARTE CONTROLEUR SCSI AUTOBOOT 1.3
  • BUS PLUS [illegible] 1 990 F
- Vous recherchez une CARTE ACCELERATRICE ... pour PAS CHER !
  • BUS PLUS [illegible] 3 900 F — 3 500 F
- Vous recherchez une CARTE EXTENSION MEMOIRE 8 MEG A2000
  • BUS PLUS [illegible] 6 500 F
- Vous recherchez une EXTENSION MEMOIRE 2 MO A600 ou A1000
  • BUS PLUS [illegible] 5 990 F
- Vous recherchez une CARTE EXTENSION MEMOIRE 512 KO A500
  • BUS PLUS [illegible] HORLOGE 1 195 F
- Vous recherchez une INTERFACE MIDI
  • BUS PLUS [illegible] 445 F — 510 F

NOUVEAU

- Vous recherchez un GENLOCK
  • BUS PLUS [illegible] 1 695 F
- Vous recherchez un DISQUE DUR SCSI AMOVIBLE EXTERNE 40 MO
  • BUS PLUS [illegible] 15 490 F
- Vous recherchez un DISQUE DUR SCSI EXTERNE 30 MO pour A500 / A1000 / A2000
  • BUS PLUS [illegible] 3 490 F

BUS PLUS PEUT VOUS PROPOSER TOUT UN CHOIX DE DISQUES DURS ADAPTES A VOS BESOINS, CONSULTEZ-NOUS.

- Vous recherchez UN LECTEUR DE DISQUETTE EXTERNE
  • BUS PLUS [illegible] 1 590 F
- Vous recherchez DEUX LECTEURS DE DISQUETTE EXTERNES
  • BUS PLUS [illegible] 3 995 F
- Vous recherchez la SECURITE
  • BUS PLUS [illegible] 295 F
- Vous recherchez un SUPPORT POUR VOTRE MONITEUR
  • BUS PLUS [illegible] 300 F

AMIGA AUDIO DIGITIZER
[illegible] 345 F — 495 F — 60 F — 45 F

NOUVEAU **MINI AMP**
Amplificateur Audio
[illegible] 29 F — 30 F — 45 F

EXTENSION 1 R A500
[illegible] 1 100 F

NOUVEAU **AMIGA SUPER CARD**
Au standard de lecture de disquettes Mac sélectionné • Programmation des sauvegarde • Fonction sous mode de fonctionnement • Message d'erreur • Reset au clavier • Indicateur [illegible] 1 100 F

A2000 disque dur
[illegible] 490 F — 4 [illegible] — 990 F

ROOT SELECTOR
[illegible] 325 F

BON DE COMMANDE BUS PLUS
A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT A :
BUS PLUS
41 rue Barrault
75013 PARIS
Tél : (1) 45 80 05 66

COMMODORE ET LES DEVELOPPEURS

We need You !

Vous êtes-vous déjà demandé ce qui avait réellement influencé l'achat de votre Amiga ? Ne vous êtes-vous jamais dit que, dans l'absolu, votre machine ne sait qu'afficher une main agrippant maladivement une disquette Workbench ?

Il était temps de rendre hommage à ceux qui font la machine. Je ne parle pas de Jay Miner, le concepteur de l'Amiga 1000, ni de tous ceux qui l'ont ensuite amélioré. Je parle de ceux qui font les logiciels sans qui votre ordinateur ne serait rien : les développeurs.

Ouvriers, cadres, employés, étudiants, vous savez tous que l'art de la vente n'est pas aisé et qu'un produit, aussi bon soit-il, ne devient pas « naturellement » un best seller dans son pays.

Les professionnels de la vente, sans doute heureux d'employer un vocabulaire impressionnant, appellent cet art « le marketing ». Il s'agit en fait de tout un ensemble de techniques (portant sur le produit, son prix, sa distribution et sa publicité) destinées à pousser le consommateur à acheter. En clair, lorsque l'Amiga est vendu avec un logiciel graphique ou lorsqu'il change de prix, c'est du marketing.

DETOUR PAR LE MARKETING...

l'en vois beaucoup d'ici qui, blessés dans leur orgueil d'indépendants et de non-influençables, restent sceptiques quant à l'utilité du marketing, et se disent « s'il croit que j'achète un produit pour sa publicité... ».

Et pourtant... Prenons l'exemple du Coca Cola ; faites abstraction des images américano-musico jeunes qu'une telle boisson peut évoquer pour vous, ignorez votre accoutumance à cette boisson et imaginez qu'à votre âge, bercé jusque là par le doux goût des jus de fruits, vous trempiez pour la première fois vos lèvres dans le Coca. Artificiel, saturé de sucre, gazeux à en irriter la gorge, nul doute qu'un tel breuvage vous paraîtrait infâme.

Alors comment en êtes vous arrivé là, vous qui buvez du Coca en mangeant du pâté ? La réponse est simple : le marketing. L'image qu'a su créer la firme autour de sa boisson est à l'origine (même indirectement) de votre addiction.

L'AMIGA : LE COUTEAU SUISSE

Maintenant que vous êtes persuadés de l'utilité du marketing, revenons à l'Amiga. Une superbe machine, soit, mais qui n'est pas sans poser de problèmes à la firme de Gould. Toute la difficulté de Commodore se résume dans une sentence d'un cadre de la firme : « Essayez donc de vendre un couteau suisse à un interlocuteur qui n'a besoin que d'une simple lame ». Le problème est que l'on n'achète généralement pas l'Amiga pour ce qu'il est (un 68000, multitâche, 4096 couleurs et j'en passe) mais pour ce qu'il sait faire : les graphismes, la musique, la gestion ou les jeux.

C'est ici que le marketing fait à nouveau son apparition. Lisez attentivement et objectivement chaque ligne de la nouvelle campagne de publicité pour l'Amiga 500. N'essaie-t-on pas de vous prouver que l'Amiga peut remplir diverses tâches bien précises ? Il s'agit en fait de démontrer que l'Amiga a des logiciels qui exploitent les possibilités de la machine.

ASSURER LE DEVELOPPEMENT DE SOFTWARE

C'est là l'une des particularités des constructeurs de hard : s'occuper de sa machine ne suffit pas, il faut également s'assurer du développement d'applications.

Rappelez vous du DA1, une superbe machine il y a quelques années, n'ayant pas eu le succès mérité faute d'applications.

Souvenez-vous également du TI 99/4A de Texas Instruments. L'erreur de la firme fut de s'attribuer l'exclusivité des logiciels pour sa machine. En fin de compte, les logiciels créés étaient de qualité (I loved Parsec), mais bien moins nombreux que si la firme en avait autorisé l'édition sauvage. En ce temps là, l'Oric, le Sinclair ou même le Vic 20 avaient plus de logiciels. Texas fut obligé d'abandonner.

Le problème s'actualise. Jean me disait l'autre jour vouloir abandonner son Archimedes, pourtant fantastique, faute de logiciels.

Bref, il appartient aux firmes construisant ces machines d'encourager et de soutenir la création de logiciels. C'est ce que l'on appelle généralement « la politique développeur ».

DEVELOPPEMENT INTERNE OU EXTERNE

Nous voilà donc, après moult détours, au coeur du problème. La politique développeur peut prendre plusieurs aspects :

— la politique de lancement : la machine sort sur le marché et son constructeur s'engage à développer les premières applications. Ce fut le cas de toute la série des « craft » pour l'Amiga : Textcraft bien sûr, et les moins connus Musicraft et Graphicraft ;

— la politique de soutien : c'est ce qui nous intéresse plus particulièrement aujourd'hui. Commodore France donne aux programmeurs privés les moyens financiers et techniques pour faciliter la concrétisation de leurs projets ;

— la politique d'innovation : la machine dispose d'un parc élevé d'unités et l'entreprise développe de nouveaux produits moteurs. Tel fut le cas d'Hypercard pour Apple, d'OS2 pour IBM ou de l'Amiga Unix pour Commodore ;

LA SAGA DU PRIVE

Vous avez depuis quelques mois une idée de logiciel en tête et vous voici décidé, depuis aujourd'hui, date de lecture de cet article, à devenir développeur privé pour Commodore. De quoi pouvez vous donc bien bénéficier ?

Dans son contrat Commodore France prévoit les avantages suivants :

— un abonnement à *AmigaMail* (une news-letter technique bi-mensuelle) ainsi qu'au Bus Commodore, journal d'information interne à l'entreprise ;

— des réductions sur tout achat de matériel Commodore (jusqu'à 40 %) ;

— l'accès à la logithèque développeurs de Commodore France (domaine public, exemples, démonstrations, trucs et astuces) ;

— support technique par téléphone ;

— accès à un serveur dédié offrant boîtes aux lettres, conférences thématiques, téléchargement, annonces ;

— documentation sur le système d'exploitation, le matériel, les formats ;

— accès à un laboratoire de compatibi-

lité permettant de tester les logiciels sous diverses configurations,
— support marketing : Commodore France peut aider a la commercialisation des produits,
— réduction sur le prix des conférences développeurs en France et à l'étranger. Celles-ci s'étalent généralement sur plusieurs jours. Divers sujets y sont abordés : nouveaux produits, standards de fichiers, transputers, Workbench 1 X, cartes d'extensions, etc. Autours de ces cessions gravite toute une série d activités : show-off de présentation de produits développeurs, vente de matériel electronique, prét de disquettes du domaine public ...

ET MOI, ET MOI, ET MOI?

J'en vois déjà qui se félicitent du tuyau pour pouvoir troquer leur Amiga 500 contre un 2000 gonflé de cartes, à moindre coût... « Et moi, m'sieu, je peux devenir developpeur ? » Oui, mais...

Prenons les choses dans l ordre. A l'origine du logiciel, il y a l'idee. Inutile de préciser qu'une idee originale aura plus de chances d'être validee qu'un nième portage. De manière générale, on peut définir six axes preferables pour le développement logiciel (liste, bien entendu, non limitative).

Pour le 500
— les jeux : soignés au niveau du son et du graphisme, d'inspiration originale (les portages sont à proscrire !),
— les utilitaires (Gestion, Pao, Cao, etc);
— les didacticiels et logiciels éducatifs,
— les applications pour hobbyistes (Genlock d'incrustation, périphériques divers),

Pour le 2000
— les systèmes « clés en main »
— les périphériques,

La réalisation du logiciel doit respecter au mieux les possibilités de base de la machine. Pour cela, aucun langage n'est proscrit. Les logiciels présentes peuvent être ecrits aussi bien en Basic qu'en C. Il ne faut pas oublier cependant que la qualité de la realisation d'un logiciel sera décisive pour sa commercialisation, qualité qui necessite souvent l'emploi d'un langage avancé...

Une fois le projet bien défini, et une esquisse du logiciel réalisée, il convient de presenter son dossier. N'importe quelle entreprise ou particulier peut en faire la demande auprès de Commodore France. Celui-ci est destiné à recueillir des informations de trois sortes :
— des informations sur la société ou sur votre activite, si vous êtes particulier,
— des informations sur les produits que vous avez conçu anterieurement, s'il y en a,
— des informations sur votre projet de développement : description, fonctionnalités, prix envisagé, langage de développement, configuration necessaire, modes de fonctionnement (NTSC ou PAL, claviers nationaux), langue du logiciel.

ET TOI? T'ES COMMERCIAL, CERTIFIE OU ENREGISTRE?

Vient ensuite la validation de votre dossier par Commodore France. En fonction des informations que vous aurez fournies, il vous sera attribué l'un des trois statuts de developpeur :
— le développeur commercial est une société ayant déjà démontre ses capacités à concevoir et commercialiser un produit. D autres développeurs avec des projets dans certains domaines cles, ayant une importance stratégique pour Commodore France, peuvent être acceptés. Les problèmes et questions posés par ces développeurs seront traités en priorite,
— le développeur certifié travaille sur un projet intéressant avec un potentiel commercial. Il peut être une societé ou un particulier. Des universités ainsi que des clubs ou des groupes d'utilisateurs peuvent bénéficier de ce programme.
— le developpeur enregistré s'intéresse au developpement sur Amiga, sans forcement avoir un potentiel commercial pour son produit.

Les frais d'adhésion et les services disponibles varient en fonction du groupe auquel vous appartenez (voir tableau).

A. Ribadeau Dumas, F. Poulain, N. Costes le trio de choc de Commodore France

MICRO APPLICATION / AMIGA
MEME COMBAT.

BIEN DEBUTER EN C
Avec cet ouvrage, analysez le C dans ses moindres détails : les pointeurs, les tableaux, les adresses ..., et familiarisez vous avec l'éditeur et le compilateur, les differents types de fonctions... Mais aussi disposez de nombreux exemples commentes, de programmes standards (Lattice et Aztec),... Ref ML 553 / 149 F

LE LIVRE DU GFA BASIC 3.0
Afin d'optimiser votre programmation, ce livre vous propose de nombreux exemples d'applications en GFA, des conseils precieux et vous detaille progressivement chaque instruction de ce langage : variables, entrees / sorties, graphisme, son. Ref 562 / 149 F

LA BIBLE DE L'AMIGA
Ce veritable livre de reference, accessible a tous, vous presente point par point la structure interne de la machine, du Hardware aux routines de l'AmigaDOS. Profitez d'une multitude d'informations (dont certaines inedites) pour programmer en multi-tâche, detourner les interruptions ou gerer les entrees /sorties. Ref 512 / 299 F

LE LIVRE DU GRAPHISME
Pres de 800 pages d'informations précieuses et d'exemples de programmes dans tous les domaines d'applications : trace d'objets, animation, programmes en Basic, C, ou Assembleur... Debutants ou specialistes, cet ouvrage de réference vous accompagnera a votre rythme tout au long de vos creations. Ref 505 / 249 F

LE GRAND LIVRE DE L'Amiga-BASIC
Riche en exemples pratiques, cet ouvrage aborde simplement les sujets les plus complexes : creation d'effets sonores et graphiques pour faire parler le synthetiseur vocal ou gérer le lecteur de disquettes. Vous decouvrirez également : les compilateurs AC/BASIC, Hi SOFT, l'utilitaire Window, les systèmes en AmigaBasic, ... et bien plus encore. Ref ML 504 / 249 F

TRUCS ET ASTUCES
Nouvelle édition entièrement réactualisée.
Une foule d'astuces et de trucs inedits sur les nouvelles commandes de l'Amiga. Sachez comment gagner du temps en utilisant Amiga OOS et WorkBench 1.3, comment affiner et améliorer vos techniques de programmation avec le CLI et AmigaBASIC, comment ecrire votre programme de detection de virus et bien plus encore. Réf. ML570 / 129 F. Ref. ML670 / 229 F avec la disquette

LE LIVRE DE LA MUSIQUE
Découvrez tous les aspects de la creation musicale sur Amiga, des notions fondamentales, aux elements de la synthese sonore, jusqu'a la gestion des circuits spécialises. Avec cet ouvrage, decuplez les possibilités de reproduction sonore de l'Amiga et decouvrez des informations fondamentales et inedites qui vous aideront a realiser des applications musicales evoluees. Ref ML 632 / 199 F avec la disquette

MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL (1) 47 70 32 44

REF.	DESIGNATION	PRIX
	FRAIS D'ENVOI*	
		TOTAL TTC

*20 F si commande inférieure à 250 F / 40 F recommandé

Nom _____
Adresse _____
Ville _____
Code postal _____
Date _____ Signature

☐ mandat ☐ chèque
a l'ordre de MICRO APPLICATION
date d'expiration _____

Distribution:
Genève : Micro Distribution Tél (022) 84 34 82
Bruxelles : Easy Computing Tél (02) 343 05 52

WELCOME

EDITIONS MICRO APPLICATION

LES RESULTATS

Cette politique est, sans aucun doute une politique à succès. Une cinquantaine de développeurs et d'entreprises ont déjà signé un accord avec Commodore. On y compte des universités (Universités de Bordeaux et de Grenoble), des grandes écoles (Ecole Polytechnique), des centres de recherche et des maisons d'édition.

Les logiciels édités avec l'appui développeur de Commodore France sont nombreux :

— jeux : la gamme ludique de *ERE Informatique* ou de *Titus* (Titan, Crazy Cars I et II),

— utilitaires : *Kernel* (Flammitel II), *Archos* (Emulateur IB), *Multiple 16* (Mini 16), *The Disc Company* (Kindwords, Superback), *Acepi* (Comptagepi),

— graphisme et vidéo : *Kimatek* (Video Généric Master, Video Wipe Master), *Ziomm* (Video Scroll), *Volumm* (Imagine 4D), *ERE* (Design 3D),

— éducatifs : *Carraz Editions* (Le Sida et nous, Barre l'intrus), *Pilat Informatique* (Jouer et créer avec les mathématiques), *Société Avantage* (extensions pour handicapés), *Ordinateur Express* (Amigatap), *Kimatek* (Grapher I et II),

— musique : *Comus* (Track 24, Pro 24),

— bornes interactives : *Imedia*, *Kimatek* et *Ziomm*,

— livres : *Micro Application*.

LES RALEURS

Les critiques sont nombreuses. Beaucoup reprochent à Commodore France de faire payer ce service à un prix prohibitif.

D'autres contestent la politique trop laxe de sélection des développeurs. La quantité est au rendez vous, mais pas la qualité. Compte tenu du nombre de développeurs, une réduction de ceux ci pourrait sans doute entraîner une réduction des frais engagés par Commodore France et donc une baisse des cotisations.

Les réformes à venir pourront sans doute satisfaire les mécontents. Pour l'instant, il faut reconnaître que les avantages d'achat de matériel en tant que développeur couvrent facilement les frais d'adhésion.

Et puis il y a ceux qui attendent. Qui attendent de nouveaux logiciels qui ne sortent pas, et qui devraient être développés en priorité : logiciel d'exploitation des capacités multitâches d'un Amiga-XT, logiciels pour handicapés, produits techniques (agriculture/farming, recherche scientifique, médecine...), logiciels de PAO « facile », Hypercard, Jeux en HAM... Mais que fait donc Commodore ?

ET L'AMIGA DANS TOUT ÇA ?

Devant cette masse croissante de logiciels, l'Amiga se porte de mieux en mieux. Il dispose actuellement — chose que peu de personnes lui concédaient il y a quelques années — d'une logithèque consistante, constituant un argument supplémentaire aux yeux de l'utilisateur moyen. Conséquence inévitable : les ventes montent et les prix baissent.

Soulignons cependant que l'enjeu de la politique développeur n'est pas seulement de propulser l'Amiga au rang de l'ordinateur le plus répandu : il est aussi une porte ouverte au développement des produits informatiques français à l'étranger — en particulier en pays francophone.

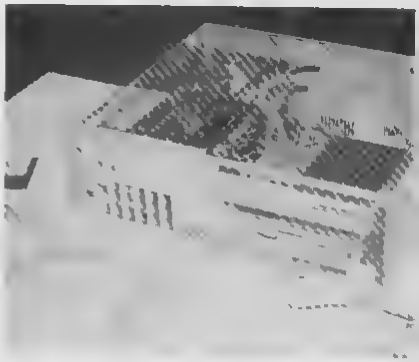
Voilà, vous savez tout. N'hésitez plus : décrochez le téléphone et devenez développeur.

« Allo, Commodore France : c'est d'accord pour l'A2000-disque dur-carte 68030 contre un superbe Pac Man ? »

Dossier réalisé par Romain Canonge

LES UNS...

Trio de choc, responsables du support technique Amiga, Arnaud Ribadeau-Dumas (support logiciel), Nicolas Costes (responsable A2000) et Françis Poulain (support 500, Unix et imprimantes) donnent leur avis sur la politique développeurs de Commodore France.



Commodore Revue : Avant d'être ici, je crois que vous avez tous les trois été développeur pour Commodore France ?

Francis Poulain : Arnaud a été le seul d'entre nous à voir son projet aboutir. Il est le concepteur de CAO 3D et de Design 3D.

Arnaud Ribadeau-Dumas : A l'origine, lorsque l'Amiga me fut présenté, il m'a paru être l'ordinateur le plus prometteur. Compte tenu de ses capacités, il était la seule machine autorisant la CAO « économique ».

FP : C'est pour ces mêmes raisons que j'ai commencé à développer sur Amiga.

Dans mon cas il s'agissait d'un système expert de reconnaissance florale qui n'a jamais été finalisé

ARB : Nicolas a réalisé un logiciel d'analyse statistique sur un Amiga 2000

CR : De quels avantages bénéficiez vous ?

ARB : Le support technique était moins efficace qu'actuellement On bénéficiait de réductions sur le matériel et de documentation

FP : Également d'un support téléphonique

Nicolas Costes : Malgré les réductions sur le matériel j'ai tout de même acheté un Amiga 1000 30 % plus cher Certains développeurs sont dans mon cas avant qu'il ne soit commercialisé en France, l'Amiga 1000 nous fut vendu par Commodore à prix développeur 20000 francs Quelques mois plus tard, la baisse des prix ne s'étant pas faite attendre pour la sortie de l'Amiga en France celui-ci se trouvait 30 % moins cher

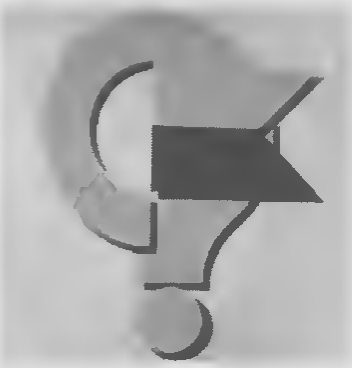
CR : En toute objectivité, cette politique était elle efficace ?

ARD : Mise à part les fausses notes du début les avantages financiers étaient non négligeables Côté technique le support était bon, meilleur que chez Apple lorsque je développais sur Mac

La grosse erreur de Commodore France fut de présenter l'Amiga lors de sa sortie, avec des applications graphiques relevant plus du ludique que du professionel Les éditeurs et les développeurs n'ont pas été convaincus par l'avenir « pro » de la machine

CR : Quels conseils donneriez vous aux personnes souhaitant devenir développeur ?

FP : Il faut prendre le temps en bonne de compte Lorsque l'on est étudiant on a plus de facilité pour gérer son temps D'autre part il ne faut pas hésiter à s'adresser à nous



ARD : Les futurs développeurs doivent présenter un projet bien structuré tirant au mieux partie des capacités de la machine

NC : Côté technique, je leur dirais « choisissez entre respecter entièrement le système d'exploitation en suivant les directives de Commodore France et en posant des questions, ou prenez vos responsabilités et attaquez le hard directement »

CR : Est on obligé de travailler avec un langage spécifique ?

FP : Non Les projets peuvent même être présentés en Basic Mais pour les applications professionelles, le C et l'assembleur restent quand même les plus performants

CR : Quelles applications souhaiteriez vous voir développer en priorité ?

ARD : Côté hard des cartes vidéos

FP : Une machine Unix mais elle arrive

ARD : Côté soft un hypercard pour Amiga

NC : Une base de données distribuée ou un réseau En fait toutes les applications devraient tourner en réseau En vidéo avoir la possibilité de faire du multi processing

Côté machine, un 500 portable, avec disque dur et extension mémoire serait une bonne surprise un Amiga 3000 également

CR : Vous l'attendez comment cet Amiga ?

NC : Dans un carton Pour en revenir au soft, Commodore France encourage de manière générale tout ce qui est professionel simple d'emploi simple d'installation respectant une configuration de base ayant une interface commune avec d'autres logiciels et acceptant de tourner en multitâche

ARD : très convivial

NC : Et aussi un package professionel

CR : En temps que support technique, quel est votre rôle auprès des développeurs ?

FP : Nous assurons un support téléphonique et éventuellement des déplacements pour les problèmes d'urgence

ARD : Depuis quelques jours un serveur Minitel ou modem est accessible aux développeurs

NC : Ce serveur entre dans le programme de développement des systèmes de communication inter-filiales Les informations doivent circuler plus vite Le problème n'étant pas de trouver une réponse mais de la faire circuler rapidement

FP : Nous assurons également un support minimum dans certains langages En l'occurence C, Assembleur et Basic

NC : Un laboratoire de compatibilité est disponible Il regroupe toute sortes de disques durs moniteurs extensions permettant aux développeurs de tester leurs applications sur diverses configurations

CR : Quels logiciels développés récemment ont attiré particulièrement votre attention ?

NC : Infotex, une société Normande a développé une application pour les agences immobilières à partir de Super base Pro

FP : Côté jeux, citons Interceptor ou Sword of Sodan Titus, également, est une boîte qui nous a fait confiance dès le début

ARD : Beaucoup de logiciels américains ont été soutenus par la politique développeur suivie aux Etats Unis C'est le cas d'Arrex ou l'update du lattice C

NC : Côté hard, on peut parler des bornes interactives d'Imédia et de Zimmainsi que du travail de l'Atelier Numérique

Il y a aussi des développeurs indépendants mercenaires de la programmation sur Amiga, à qui il convient de rendre hommage, comme Alex Livshits, Jean-Michel Forgeas, Gauthier Grouli ou Jean François Rouaix

CR : Un bilan ?

ARD : Nous avons de bons développeurs en France Plus nombreux qu'en Espagne ou en Italie

FP : L'Allemagne ou la Grande Bretagne ont cependant une petite avance

ARD : On est très au point pour les jeux

NC : En ce qui concerne l'attitude des développeurs, il est parfois frustrant de devoir faire du support à des personnes qui ne répondent pas Certains développeurs ne consultent pas assez Commodore France

ARD : Ce goût de l'indépendance peut leur être défavorable Ils appellent souvent trop tard dans le sens où ils ont commis une erreur qui si elle avait été traitée correctement à la base un mois plus tôt, n'aurait pas mené dans une impasse

Suite page 28

aMIE LE PRO.

AMIGA 500

AMIGA 500
3 790 F

AMIGA 500
+ MONIT COUL 1084
6 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENS 512 K
4 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT COUL 1084
+ EXTENS 512 K
6 990 F

PROMO
AMIGA 500
+ 50 DISQ 3" 1/2
3 850 F

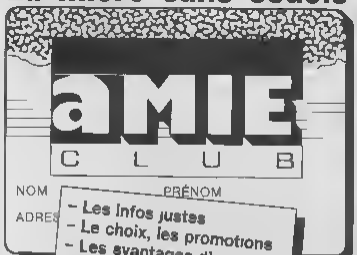
PROMO
AMIGA 500
+ MONIT 1084
+ 100 DISQ 3" 1/2
6 590 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS	PROMO	**DISQUE DUR**	PROMO
3" 1/2 externe	900 F	A 590 20 Mo	4 990 F
5" 1/4 externe	1 700 F	**GRAPHIQUE VIDEO**	
EXTENSION MEMOIRE	PROMO	DIGIVIEW	1 890 F
512 K sans horloge	990 F	GENLOCK GST 30XP	4 650 F
512 K avec horloge	1 290 F	GENLOCK MAGNI	18 500 F
SON		SCANNER PRINT TECHNILK	4 990 F
INTERFACE MIDI ECE	540 F	HANDY SCANNER Type 4	3 990 F
SAMPLER PERFECT SOUND	950 F	Tablette graphique CRP A3	PROMO 4 990 F
TELEMATIQUE		Tablette graphique CRP A4	7 990 F
EMULATEUR AACHOS	780 F	CAMERA HV 720	1 350 F
EMULATEUR DIGA	990 F	OBJECTIF SCHNEIDER	950 F
MODEM DTL	6 400 F		

OPÉRATION REPRISE AMIGA 500 POUR L'ACHAT D'UN AMIGA 2000

La micro sans soucis



- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel 3615 Amie
ou ecrire à :
Amie VPC
11 bd Voltaire - 75011 Paris

CADEAU PROMO
10 %
VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO
-50%* -40%**
SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES
POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES Plus d'aMIE
COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur + 1 an Garantie AMIE
- ESSAIS NOTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE 1er du Vieux ordinateur payé à 50 % de sa valeur**
- REMISES sur collectivités et [illegible]

3615 aMIE

VPC	11 bd Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11 bd Voltaire 75011 Paris	43 57 96 88
AMIGA	11 bd Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19 bd Voltaire 75011 Paris	43 36 18 09
SAV	2 rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIRS	69 cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69 cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

COMMODORE

AMIGA 2000

AMIGA 2000
9 900 F

AMIGA 2000
+ MONIT COUL 1084
11 500 F

PERIPHERIQUES

Lecteur interne 3" 1/2	1 450 F	Extension 2 Mo	6 [illegible] F
Carte Flicker Fixer	5 500 F	Emulateur XT	5 490 F
Hard card 30 Mo		Emulateur AT	11 000 F
Autoboot	5 990 F	Carte acceleratrice	14 800 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		**EPSON**	
120 D	1 790 F	LX 400	2 690 F
SWIFT 24	4 490 F	LQ 400	3 990 F
		MANNESMAN TALLY	
STAR		MT 81	1 750 F
LC 10	1 990 F	**COMMODORE**	
LC 10 Couleur	2 490 F	MPS 1230	1 550 F
LC 24 10	2 490 F	MPS 1500 couleur	2 290 F

PROMO
DISQUETTES 3"1/2 DF DD
Garantie 100 %
Par 100 7,50 F l'unite
Par 50 8,00 F l'unite
Par 10 8,50 F l'unite

PROMO
BOITE DE RANGEMENT
Pour 40 disquettes 70 F
Pour 90 disquettes 90 F

COMMODORE 64

C 64	990 F
1541	1 200 F
C 64 + 1541	1990 F

Prix sous réserve d'erreur typographique. Prix plus d'informations contacter 200 au service technique téléphonique

A RETOURNER A AMIE VPC 11 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
TEL
MON ORDINATEUR

MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS

Tarifs en vigueur HT TTC les premières ou seul par comptable

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI			

PASSE 25 F TRANSPORTEUR et F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION

DATE SIGNATURE

CR COM 10 94 R 15 3 252a

Suite de la page 26

NC: Ceci est dû également à un manque de compréhension du système

CR: En bref, êtes vous satisfaits ?

NC: Non Pour les jeux il y a beaucoup trop de portages

RD: Les grosses boîtes ne se penchent pas assez sur l Amiga C'est une erreur de leur part Si elles développaient des produits professionnels sur Amiga avec autant d'intérêt que sur Mac ou sur PC elles seraient sûres, étant donne la jeunesse de la machine, de s'imposer très facilement en France aussi bien qu à l etranger

Propos recueillis par Romain Canonge.

...ET LES AUTRES

Transparence oblige, il convenait d'avoir également l'avis d'un développeur mécontent. En voici un qui a bien voulu s'expliquer à visage découvert. J'ai nommé Monsieur Régis Vaillant.

Commodore Revue: Qu'avez vous developpé sur Amiga?

Régis Vaillant: Il s agissait au début, en collaboration avec Jean-François Rouaix, de porter le Lisp sur Amiga Le projet a été mené à bien, mais la commercialisation du logiciel n a pu être achevée pour des problèmes de licence

J ai ensuite réalisé un éditeur de texte «MED» Projet, lui, commercialisé mais dont la vente fut un échec La société d'édition Capricorne, n a pas assuré une commercialisation sérieuse

J ai donc confié mon logiciel au domaine public/shareware, en demandant 15 dollars de donation Une quinzaine de fois, il m'est arrivé de reçevoir ces 15 dollars

CR: Vous n avez pas que des compliments à faire sur la politique développeur de Commodore France ?

RV: J'ai reçu récemment une lettre de Commodore France me demandant 750 francs pour maintenir mon statut de développeur

J'ai payé à l origine mon Amiga 20000 francs par le biais de Commodore, soit 30 % de plus que les prix pratiques quelques mois plus tard en France J'estime donc ne pas avoir à payer une dette dont je me suis acquitté il y a quelques années

D autre part le support ne m'a jamais paru aussi efficace que son prix ne l'aurait laisse supposer

Il est vrai que j'ai délaissé depuis quelques temps le développement sur Amiga, mais à l origine le problème était double les développeurs enregistrés par Commodore France à l'exception de quelques uns ne faisaient pas preuve de professionalisme et le support technique n'était pas de bonne qualité

CR: Vous développez maintenant sur une autre machine ?

RV: Je travaille actuellement sur station Sun Travail, inutile de le dire beaucoup plus enrichissant

Propos recueillis par Romain Canonge.

LES SERVICES OFFERTS AUX DEVELOPPEURS

	Commercial	Certifié	Enregistré
	Entreprise ayant déjà développé un soft	**Particulier développant un soft à potentiel commercial**	**S'intéresse au développement sur Amiga**
Frais de dossier	300 F	150 F	150 F
Frais d'adhésion	3 000 F	1 500 F	750 Fr
Abonnement a Amiga Mail	Gratuit	Gratuit	Gratuit
Remise achat materiel			
— Gamme Amiga 500	30 %	30 %	n d
— Gamme Amiga 2000	40 %	40 %	n d
Disquettes DomPub	Gratuit	Gratuit	p c
Support téléphonique	Gratuit	n d	n d
Acces au serveur	Lect/Ecr	Lect/Ecr	Lect
Remise achat doc	40 %	40 %	n d
Doc technique annexe	Gratuit	p c	p c
Doc technique materiel	Gratuit	p c	p c
Logiciel beta test	Gratuit	n d	n d
Test nouveau matériel	Gratuit	n d	n d
Support marketing	Gratuit	Gratuit	n d

Abréviations: n.d.: non disponible p.c.: prix coutant

QUEL SUCCÈS !

C'est un véritable raz de marée à la rédaction, nous croulons sous vos commandes de disquettes du domaine privé. Merci de nous avoir fait confiance, et souhaitons que vous serez satisfaits de ces premiers titres.

L'un d'entre vous nous a adressé un courrier dans lequel il nous faisait part de son incompréhension devant le fait que la reproduction des disquettes COMREV était interdite.

En effet, la reproduction des disquettes COMREV est bien interdite (d'où le « domaine privé »). Néanmoins, pour les programmes se trouvant sur ces disquettes, programmes faisant partie du domaine public, leur diffusion ou reproduction est bien évidemment autorisée. En d'autres termes, la copie de la disquette dans son intégralité est interdite, mais la copie fichier par fichier est, elle, autorisée.

Le copyright (c) apposé sur les disquettes COMREV, les protège d'une exploitation commerciale autre que celle qu'en fait Commodore Revue. En clair, cela signifie que vous ne pouvez les trouver chez votre revendeur, par correspondance ou par tout autre moyen que ce soit, qu'au seul prix du support (la disquette) soit entre 6 et 10 francs.

THEME ET SELECTION

Les premiers titres de la collection COMREV s'appuient essentiellement sur les programmes de la série « Fred Fish ». Nous essayons de sélectionner les meilleurs, puis de les réunir par thème. Avoir pris les « Fred Fish » (numéros 1 à 220) était pour nous la solution la plus rapide pour démarrer. Cela ne veut bien sûr pas dire que nous nous bornerons à cette collection dans l'avenir. Nous sommes preneurs de tous vos programmes pour peu qu'ils soient intéressants. Alors envoyez les nous, éventuellement accompagnés de leur code source et participez ainsi à la fête des COMREV.

WORKBENCH HUIT COULEURS

Les disquettes COMREV sont toutes « autoboot » et possèdent un « miniCLI » muni d'un minimum de commande, destiné à vous passer du chargement du Workbench et des innombrables changements de disquettes (avis aux possesseurs d'un seul et unique drive). Ces disquettes peuvent au choix lancer un Workbench huit ou quatre couleurs.

Nous n'avons bien entendu pas repris et redessiné toutes les icônes Fred Fish pour les passer en mode huit couleurs, les originales sont restées. Ne vous étonnez donc pas de les voir disparaître parfois lorque vous les déplacerez. C'est normal... Elle réapparaîtront chaque fois que vous lâcherez le bouton de la souris.

BON DE COMMANDE

Nom _____ *Prénom* _____

Adresse complète _____

CP _____ *Ville* _____

Je désire recevoir les titres suivants au prix unitaire de 39 F ou de 35 F pour une commande de plus de cinq titres.

Numéro	Thèmes	Parution	Nombre
COMREV 1	Icônes 1	disponible	
COMREV 2	Workbench 1	disponible	
COMREV 3	Son-1	disponible	
COMREV 4	Anim 1	disponible	
COMREV-5	JRôles 1	mi-octobre	
COMREV-6	Graphisme 1	mi-octobre	
COMREV-7	Icônes 2	mi-octobre	
COMREV 8	Musique 1	mi octobre	

Ci joint un cheque de _____ F (libellé à l ordre de Commodore Revue).
Adresser votre commande accompagnée du règlement a
COMREV-Commodore Revue, 1 bis, rue de Parudis, 75010 Paris.

SHOPPIN

LA BOITE DE 10 DISQUETTES DD DF

LE TAPIS SOURIS

HOUSSES DE LUXE

DOCUFIX

LA BOITE DE RANGEMENT DISQUETTES

ETIQUETTES AUTO-COLLANTES

KIT DE NETTOYAGE

RADIO PORSCHE

T SHIRT COMMODORE

[illegible]

PARAPLUIE COMMODORE

[illegible]

SAC DE SPORT COMMODORE

[illegible]

JOGGING COMMODORE

[illegible]

BON DE COMMANDE

Remplissez le bon de commande lisiblement et expédiez-le accompagné de son réglement, à COMMODORE REVUE - Service VPC — 17, rue de la Prévoyance, 94300 Vincennes

Nom _____ Prènom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Je posséde un ordinateur de marque _____

Type _____

Je régle par

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal
à l ordre de COMMODORE REVUE

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT
Tous nos envois sont effectues en recommandé

JE COMMANDE

ARTICLE	REF	QUTE	PRIX TOTAL

Frais de port 27 F jusqu'à 350 F d achat
35 F au-dessus de 350 F

Etranger, DOM-TOM + 33 F

TOTAL

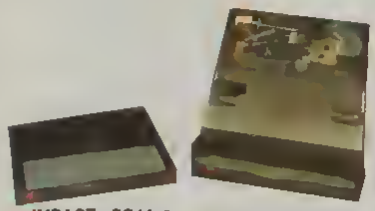
GVP

GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

Extensions Hautes Performances pour Amiga 2000

IMPACT SCSI/RAM carte multifonctions integrant un contrôleur SCSI et une extension mémoire 2 M0
- Autoboot en standard sur partition FFS
- Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur la carte offrant de hautes performances sans interactions avec la DMA de l Amiga
- Connecteur SCSI externe compatible Macintosh

HardCards IMPACT contrôleur SCSI et disque dur 3 1 2 reunis sur une seule carte
- D sponible en capacité allant de 20 à 100 Mo
- Temps d accès de 11 ms pour les disques dur Quantum en 40 80 et 100 Mo
- Autoboot en standard sur partition FFS
- Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur la carte offrant de hautes performances sans interactions avec la DMA de l Amiga
- Connecteur SCSI externe compatible Macintosh



IMPACT SQ44 Systeme de stockage de donnees sur disques magnét ques amovibles alliant securite rapidité des transferts portabilité des informat ons et capacite pratique infinie
- Capacite formatée d une cartouche 42 Mo
- Temps d accès 25 ms
- Système fonctionnant avec tous les contrôleurs SCSI GVP

LE CHOIX DE LA PUISSANCE

Votre Amiga est une machine fantastique vous en avez la *Certitude* ! *Passion* cela ne suffit plus ! Vous avez l *Innovation* mais pour depasser les limites pour explorer de nouvelles ressources l vous faut la *Puissance*

Aujourd hui GVP vous offre la possibilite de metamorphoser votre Amiga en veritable station de travail

L'installation des produits GVP est extrêmement simple et ne demande que quelques minutes
Toutes les cartes GVP sont accompagnees d un manuel et d une disquette d installation en Français

IMPACT A3001 Carte acceleratrice 68030

VITESSE Processeur 68030 et co processeur 68882 cadences a 25 MHZ

PUISSANCE Carte d extension memoire RAM 32 bits **4/8 Mo** s enfichant en piggy back sur la carte 68030 (l ensemble n utilise que le connecteur CPU de l Amiga) Support total du mode BURST du 68030 permettant un acces a la RAM 32 bits sans etats d attente même à 25 Mhz !

INTEGRATION contrôleur de disque dur integré ultra rapide accédant directement au bus 32 bits du 68030 Votre disque dur n occupe donc pas de connecteur supolementaire

QUALITE C est un produit GVP !

Liste des revendeurs sur simple demande

Les produits GVP sont distr bués en France par

CIS 571 cours de la Libération
33400 Talence
Tel 56 374 378
Fax 56 040 895

Photos et caractéristiques techniques non contractuelles

Amiga, Macintosh et Impact sont des marques déposées de Commodore Amiga, Apple Computers Inc. et GVP

SOMMAIRE

Edito : Ça commence tres fort
ExecBasa : L Amiga une console de jeu ?
Transactor : Suite ef fin de l article de *John Toe bes* sur les techniques d optimisation des programmes en assembleur
L'assembleur 88000 : Faineant de *Max !* Mais un listing consequent pour le pardonner
La Tube-Intro : Conclusion en beaute de la superbe démo de *Little Zeus*, avec un ciel etoile d enfer !
L'Amiga-Basic : *Michel Descoins* fait lui aussi assez court ce mois ci Au programme les sauts et les branchements
Rescues : Grace a *Little Zeus* Milenium 2 2 et FOFT n auront plus aucun secret pour personne
Requester : Le courrier des programmeurs explique tout sur les tichiers IFF ILBM (entre autres)
ViewPort : Finalement il est la le listing de la routine de ciel etoile d *Eagle s Rider* Enfin la premiere partie est là

EDITO

Vous avez pu le constater, le premier numero de l Amiga News Tech nouvelle formule n est pas exactement parti sur les chapeaux de roues Avouons le sans honte, ce n est pas sans quelque precipitation que nous l avons boucle Ce numero devrait être legerement meilleur.
Tiens pendant que j y pense je vous rappelle que dorenavant et a partir de maintenant l Amiga News Tech est *votre* journal Ce qui signifie que tout le monde peut y participer Il suffit de prendre la plume et nous envoyer tout article sur quelque sujet que ce soit (a condition bien entendu de rester dans le domaine de la programmation sur Amiga) Tout article suffisamment interessant sera publie dans la rubrique Transactor et est il reellement besoin de le préciser sera remunere Si, grace a l ANT on arrivait a creer une veritable chaine d entraide entre tous les programmeurs de France et de Navarre notre but serait pleinement atteint La balle est dans votre camp a vous de jouer

Stéphane Schraiber

ExecBase
L'AMIGA, UNE CONSOLE DE JEU ?

On pourrait le croire Voyez la revue de presse dans les news les seuls journaux à parler de l Amiga sont *Micro Mag* et *Micro News* deux multi dedies' ludiques Pour des gens comme *L Ordinateur Individuel Soft & Micro* ou *SVM*, l Amiga n existe meme pas Il faut s appeller Mac ou compatible PC A croire que jamais rien de professionnel n a ete developpé sur Amiga
C est oublier des logiciels comme DeluxePaint Word Pertect, ou encore Professional Page
C est oublier l ampleur qu a pris le phenomene Domaine Public
C est oublier que l Amiga possede un environnement multi tâche qu on ne retrouve sur aucun micro-ordinateur de sa categorie qui lui confere une souplesse d'utilisation inegalee jusqu ici
C est oublier le developpement de hardware de plus en plus performant, poussant l Amiga a un niveau sinon superieur au moins egal aux systémes cites plus haut
Il est vrai que sur six Amiga vendus, cinq sont des 500 contre un seul 2000 Il est vrai aussi et maintenant plus que jamais qu au prix ou il est propose pour ses possibilites l Amiga 500 met toutes les chances de son côte dans la lutte sanglante qui l oppose aux Atari Archimédes et autres 8 bits depasses On comprend qu il se vende
Le probléme est que le developpement ludique du 500 nuit a l image "serieuse" du 2000 comment voulez-vous qu un professionnel soit attire par un micro-ordinateur dont tout ce qu il a entendu dire est "ouah, c est genial il possede les meilleurs jeux du moment !
Cela dit ne crachons pas dans la soupe l Amiga est partout reconnu pour ses qualités graphiques et sonores autant le 500 que le 2000 Il est normal voire inévitable que le jeu profite lui aussi de ces capacites Et certains, de veritables petits chefs d œuvres ne se genent pas
Le 500 possede en plus un côte hobbyste celui du "bidouilleur fou" rivé a son clavier 26 heures par jour Celui a qui s adresse principalement cet ANT d ailleurs Un cote beaucoup moins developpe sur le 2000
Il ne reste plus qu a espérer que le cote sérieux de l Amiga se développe autant que son côte ludique ce qui est en passe de se produire

INITIATION A L'AMIGA-BASIC

Ou en étions-nous restés, le mois dernier ? Ah oui, ça me revient aux boucles et aux sauts Ça tombe bien, il y a encore quelques petites choses à approfondir de ce côté là

Avant de commencer, je voudrais savoir ceux qui, dans la salle, ont tout compris au petit programme du mois dernier ? M enfin, il est pourtant très simple nous avons defini ce que l'on appelle "un label", c'est-à-dire une marque dans notre programme, à laquelle nous pourrons nous référer plus tard, pour effectuer, justement, des sauts Si j osais une comparaison hardie, je dirais que le label est au programme ce que le code postal est à la lettre il permet au préposé aux PTT de savoir à quelle agglomération la missive est destinée Lorsqu'il rencontre par exemple 42160, le facteur sait qu il doit déposer le courrier à Grézolles, dans la Loire (vous pouvez verifier !) Dans un programme, c est la même chose lorsqu il rencontre un "GOTO", l'interpreteur effectue un saut, le label etant la destination de ce saut

Mais revenons à nous moutons Notre label etait ici dénommé Menu On reconnaît que c'est un label parce qu'il est suivi du double pont ' " Vient alors l'affichage des différentes options que notre menu propose, puis l attente de la réponse de l'utilisateur Bien que nous n avons pas explicitement effectué un test de la validité de cette réponse les lignes suivantes permettent de detecter une eventuelle erreur

Lesdites lignes sont donc destinés à tester le choix effectué, et à se brancher (sauter) à l option correspondante Les tests sont bien entendus réalisés par l'instruction IF THEN.

Si le nombre entré n etait ni 1, ni 2, ni 3 ni 4, ni 5, on retourne alors au menu

Le reste du programme c est-à dire le corps des options lui-même, est laisse à votre discretion

BRANCHEMENTS MULTIPLES

Cette méthode est claire et nette, mais Imaginez qu'au lieu de cinq options, le programme en propose 20, voire 30 ou même 40 Celà représenterait un certain nombre de lignes de programme à écrire, toutes de la forme IF x = y THEN GOTO Label Il doit y avoir plus simple

Le "plus simple en question, c'est l instruction ON GOTO Elle permet de tester une valeur quelconque, soit explicite soit implicite (c'est à dire calculée) et de se brancher, suivant le résultat de ce test à l'un des labels dont elle est suivie Reprenons le même exemple, pour plus de clarté

```
Menu :
PRINT "1 - Première option"
PRINT "2 - Seconde option"
PRINT "3 - Troisième option"
PRINT "4 - Quatrième option"
PRINT "5 - Cinquième option"
INPUT "Votre choix : "Choix
'
REM : attention la ligne qui suit
REM : est une seule et même ligne!!
ON Choix GOTO Option1, Option2
    Option3, Option4, Option5
GOTO Menu
'
 Option1:
' Ici, on fait plein de choses
...
' Et on retourne au menu
GOTO Menu
'
Option2:
'Suite du programme ici
'avec les autres options
```

Si vous comparez ce programme avec celui du mois dernier, vous ne trouverez que peu de différence Pour être tout a fait objectif elle ne tient qu à une seule ligne, celle ou figure l'instruction ON GOTO

L utilisation même de cette instruction renseigne plus avant sur son utilité et son emploi Dans notre exemple, la valeur de la variable Choix est testee, si cette valeur est égale a 1, on se branche au label Option1, sinon si elle est égale a 2, on se branche au label Option2 sinon Et ainsi de suite tant qu il y a des labels spécifies (et il peut y en avoir jusqu à 255 !) Pratique, non ?

Avant que de voir un type particulier de branchement les sous-programmes pour ne pas les nommer, il me faut signaler, mais vous vous en étiez sans doute deja aperçu, que GOTO peut servir à réaliser des boucles infinies Le programme suivant — qui est totalement idiot, ne le tapez pas — en est l illustration vivante (ou presque)

```
Boucleintinie
GOTO Boucleintinie
```

Ridicule, non ?

LES SOUS-PROGRAMMES

Qu est-ce donc qu'un sous-programme ? Pour simplifier, il s'agit d'une portion du programme que l on peut appeler à maintes reprises depuis divers endroits du programme et qui possède la particularite de ' retourner à l'envoyeur'

```
x = 2
Boucle
GOSUB Carre ' le "é" est interdit!
IF x    256 THEN END
GOTO Boucle
'
Carre:
  PRINT x
  x = x 2
RETURN
```

Si vous exécutez ce programme, vous verrez s'afficher à l'écran les nombres 2, 4, 16 et 256. Le sous-programme "Carre" est appelé par l'instruction GOSUB Carre il calcule le carré du nombre x, avant de retourner continuer l'exécution du programme juste après l'instruction GOSUB qui l'a appelé.

Vous vous en doutez certainement, les sous-programmes simplifient énormément la programmation Ils permettent de rendre un programme structuré, c'est-à-dire composé de modules pour ainsi dire indépendants, avant chacun une tâche particulière à accomplir (calcul, attente d'une entrée au clavier, graphisme, musique, etc).

D'ailleurs, l'usage veut que l'on proscrive tant que possible l'instruction GOTO, considérée, à juste titre à mon avis, comme le symbole de la programmation "spaghetti" (comme les westerns du même nom) Cela n'a bien sûr rien d'obligatoire, mais c'est un bon exercice que de l'éviter chaque fois que vous le pouvez On s'en sort toujours par un WHILE ou un GOSUB

LES SOUS-BRANCHEMENTS MULTIPLES

Hé oui, il fallait s'en douter, de même que GOTO, GOSUB permet la programmation de branchements multiples, grâce à l'instruction ON GOSUB Reprenons une fois de plus notre menu

```
Menu:
PRINT "1 - Première option"
PRINT "2 - Seconde option"
PRINT "3 - Troisième option"
PRINT "4 - Quatrième option"
PRINT "5 - Cinquième option"
INPUT "Votre choix : ";Choix
REM : attention : la ligne qui suit
REM : est une seule et même ligne!
ON Choix GOSUB Option1, Option2,
    Option3, Option4, Option5
GOTO Menu
'
Option1:
' Ici, on fait plein de choses
...
' Et on retourne au menu
RETURN
'
Option2:
' Suite du programme ici
' avec les autres options
...
```

Le résultat est le même, mais la programmation est "plus propre" De plus, il sera toujours plus facile d'apporter d éventuelle modifications au programme par la suite (ajout ou retrait d'option(s)

A BIENTOT

Celà suffit pour aujourd'hui (j'ai entendu dire que mon éminent confrère Max avait besoin de beaucoup de place pour son listing Je lui en cede volontiers un peu de la mienne) Nous aborderons dés le mois prochain le délicat problème des paramétres (transmission, variables locales et globales, etc) Un sujet conséquent mais ô combien passionnant

Michel Descoins

Tube-Intro de Little Zeus

COMPLEMENT : ROUTINE D'ANIMATION D'ETOILES

Après de longs mois de dur labeur, nous avons enfin, dans le dernier numéro, achevé le Tube-Intro. Néanmoins, et ce dans un désir de perfection, implantons dans le background un multiscrolling d'étoiles différentiel, autrement dit, en arrière plan de notre scrolling de caractères en forme de tube et de notre divin logo perpétuellement animé. Mais attention, ce scrolling se fait sur plusieurs plans de vitesses différentes.

Cessons de vous mettre l'eau à la bouche et commençons Rappelons quelque peu le début de théorie que nous nous avions vu au sujet des Sprites dans le précédent numéro Le sprite est un élément graphique d'une largeur maximale de 16 pixels et d'une hauteur de votre choix Le nombre de canaux Sprites est de huit Habituellement les Sprites comportent trois couleurs, cependant, en combinant les Sprites deux à deux, nous pouvons obtenir des Sprites de quinze couleurs

Les couleurs des Sprites correspondent aux registres-couleurs allant du 16 au 31 Il faut tout de

même tenir compte du fait que deux Sprites successifs possèdent les mêmes couleurs. Nous avons alors 16 couleurs à répartir sur quatre fois deux Sprites. Il en découle qu'à chaque paire de Sprites, correspondent quatre couleurs dont la première, en dépit de la couleur prè programmée dans la palette, correspond au transparent.

Pour afficher un Sprite, il faut préalablement définir une liste le concernant. Celle-ci se divise en trois parties : une première définissant les coordonnées de début et de fin du lieu sur l'écran où doit s'afficher le Sprite, une deuxième contenant ses données bitmap et enfin une dernière composée d'un long mot nul, qui spécifie la fin de la Sprite-list.

Nous passerons outre les détails de ces parties. Pour de plus amples informations, il vous suffira de vous reporter au numéro précédent.

Notez que lorsque nous parlons de Sprite, parfois, nous faisons d'une certaine manière un abus de langage. Il est dit que l'Amiga ne possède que huit Sprites, il serait plus juste de dire que ce dernier possède huit canaux DMA Sprites. Cependant, par cause de simplification on parle de Sprite autant pour canal DMA Sprite que pour Sprite. D'ailleurs, nous aurions été bien ennuyé de n'avoir que huit étoiles à l'écran.

Enfin, pour activer les canaux DMA Sprites, il suffit de pocker les adresses de bases respectives de chaque Sprite-list dans les régistres SPRXPTHL. De plus, il ne faut absolument pas oublier de lancer le DMA Sprite par un MDVE W # $8220,$DFF096.

LES SPRITES EN MOUVEMENT

Le secret permettant l'animation des Sprites n'en est certainement plus un pour vous. Nous ne doutons pas que vous avez déjà pensé à changer la valeur des deux mots de contrôle, de manière à donner de nouvelles coordonnées au Sprite et de ce fait de le bouger. Mais soyons tout de même prudent, car des piéges s'annoncent.

C'est-à-dire qu'il ne faut absolument pas changer ces valeurs à tout vent. Pensez au cas dans lequel vous avez uniquement changé le premier mot de contrôle et malheureusement, à ce même instant, le DMA lit les deux mots de contrôle. La valeur lue est par conséquent erronée et ce pour la simple et bonne raison que le premier mot appartient aux nouvelles coordonnées alors que le second appartient aux anciennes coordonnées. Il n'y a néanmoins pas lieu de s'inquiéter.

Pour éviter de tels désagréments, il suffit de modifier les valeurs pendant que le Raster balaie l'écran invisible. C'est à dire la partie supérieure de votre moniteur. On parle aussi de "tempa mort vertical".

PRIORITES DES PLAYFIELDS PAR RAPPORT AUX SPRITES

Parlons d'un sujet qui a une incidence directe sur notre routine. Il s'agit des priorités des Sprites par rapport aux Playfields et celles qui existent au sein même des Sprites, c'est-à-dire quel Sprite se placera devant quel autre.

Nous ne nous éterniserons pas sur cette question des priorités, nous ferons simplement un survol des différents bits du registre concerné, en l'occurence BPLCON2. Celui-ci est situé à l'offset $ 104 et compte 16 bits.

Bit numéro	15 14 13 12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01 00
	A A A A A A A A A A B B B C C C

A) les bits inutilisés
B) bits correspondant à la position du Playfield composé des bitplanes impairs, par rapport aux quatre paires de Sprites
C) idem pour la position du Playfield composé des Bitplanes pairs

Nous remarquons que nous avons à notre disposition deux fois trois bits, soit deux fois cinq possibilités. Voici sous forme d'un petit tableau ce à quoi correspond chaque chiffre.

Chiffre	Priorités d'affichage
00	Playfield Sprites0&1 Sprites2&3 Sprites4&5 Sprites6&7
01	Sprites0&1 Playfield Sprites2&3 Sprites4&5 Sprites6&7
02	Sprites0&1 Sprites0&1 Playfield Sprites4&5 Sprites6&7
03	Sprites0&1 Sprites0&1 Sprites2&3 Playfield Sprites6&7
04	Sprites0&1 Sprites0&1 Sprites2&3 Sprites4&5 Playfield

Ainsi que vous pouvez le constater, plus le chiffre s'accroît, plus la priorité du Playfield est faible. Le tableau précédent peut s'appliquer de manière analogue aux deux Playfields. Ensuite, il vous revient de combiner à bon escient les bits B et C.

PRINCIPE DE LA ROUTINE

Après ce complément de théorie sur les Sprites, nous pouvons assurément aborder le principe de notre routine. D'une manière assez astucieuse, nous allons animer des Sprites d'étoiles de vitesses et de couleurs différentes en n'utilisant qu'un seul canal Sprite DMA. Tout d'abord, nous devons nécessairement insérer dans le début de Copper-List (rappelez-vous ce qui a été précédemment dit au sujet du "temps mort") la ligne suivante :

Sprite0 dc.w $0120 0000,$0122,0000

L'explication de cette ligne est simple : il s'agit de profiter du Copper pour repointer le canal DMA Sprite numéro 1 à chaque balayage. Quant à l'instruction SWAP que vous pouvez remarquer dans les premières lignes de la routine, elle permet indirectement de Poker respectivement dans la Copper List les poids forts et faibles du début de la Sprite-List. Et donc par répercussion, de vectoriser le canal DMA Sprite numéro 1 sur la Sprite-liste. En effet, SWAP inverse les mots de poids faible et de poids fort d'un long mot. Par exemple, en admettant que d0 contienne initialement $12345678 à la suite d'un SWAP d0, d0 contient $56781234. Il convient de préciser deux petites subtilités : la première correspond à l'utilisation du PC (pointeur de pile), ce qui permet une économie de mémoire, à fortiori une plus grande rapidité d'exécution. Nous

reviendrons dans un prochain numero sur ce mode d'adressage sachez cependant que pour la routine ci-présente, nous aurions pu tout aussi bien se passer du PC La deuxième subtilité concerne les lignes sur lesquelles nous animerons les étoiles, celles-ci passeront uniquement sur les lignes paires Pourquoi ? Pour deux raisons le canal DMA ne pouvant lire que deux mots par ligne, et nos étoiles ne faisant qu'une ligne de haut, le DMA doit, après chaque étoile, connaître les coordonnées de la suivante Cependant, ces coordonnées prennent deux mots, il en résulte donc que le DMA nécessite une ligne sur deux pour lire les coordonnées et ne peut afficher les étoiles qu'une ligne sur deux Cette raison est suffisante pour ne pas s'encombrer d étoiles a chaque ligne De plus, le bit de poids le plus faible de la position horizontale du Sprite se trouvant dans le second mot, contrairement aux autres bits qui se trouvent dans le premier il serait bien laborieux d incrémenter ce bit Notez pourtant que si vous souhaitez absolument des etoiles a chaque ligne, vous devez alors utiliser au moins deux canaux DMA (un pour les lignes paires et l autre pour les lignes impaires) La raison de retour à la case départ de chaque étoile s'explique par le fait que lorsque le compteur de chacune d'elle dépasse l'abscisse 512, ce compteur étant sur 9 bits, la valeur suivante est 0 Il apparaît evident que nous aurons un temps pendant lequel chaque étoile n apparaîtra pas à l'écran, c est-à-dire sur les abscisses allant de la limite gauche de l'écran à l abscisse 512

Avant de passer à la suite, precisons l utilisation de l'instruction LSL Son rôle est simple, elle decale vers la gauche le contenu d un octet si elle est suivie de B d un mot pour W ou enfin d'un mot long pour L Ce decalage se fait du nombre de bits spécifié à la suite de l'instuction Par exemple LSL W #2 X décale le contenu de X de deux bits vers la gauche Comme vous avez certainement pu le remarquer de par le système binaire, un decalage vers la gauche d'un bit correspond à une multiplication par 2 Par conséquent, l'objet de l'instruction au sein du programme est de multiplier par 2 puissance 2, soit 4, la valeur de la vitesse, ce qui donne un nombre permettant d'accéder aux données des couleurs

Un dernier petit détail concernant le dépassement de la ligne 255 effectivement, sur les huit bits de la position verticale du premier mot de contrôle nous ne pouvons pas exceder la ligne 255 Heureusement, le second bit du deuxième mot de contrôle nous sert de neuvième bit il en émane que nous pouvons animer les Sprites sur 512 lignes Cependant, le bas de l ecran s'arrêtant à la 296ème ligne, il nous suffit de faire un test astreignant les étoiles à ne pas dépasser celle ci

Sur ce, je vous quitte et vous donne rendez vous dans le prochaine numéro avec du changement nous allons explorer le fin fond du hardware de la machine ou de l unite de disquette au moyen d'un Virus-Killer ultra performant Qui plus est nous passerons la Tube-Intro, mais cette fois sans aucun commentaire, dans son intégralité

Little Zeus

```
; Routine d'animation d'etoiles
; de Little Zeus
; Routine faisant figure
; de complément a la Tube-Intro
; Possibilite d'utiliser cette
; routine en dehors de la Tube-Intro
;
; Creation de la Sprite-list
;
stars:
  move.l  #sprite,d0
  move.w  d0,sprite0+6
  swap    d0
  move.w  d0,sprite0+2
  clr.l   d2
  lea     xpos(pc),a0 ; table des coordonnees X
  lea     speed(pc),a2 ; table des vitesses
  lea     sprite(pc),a1 ; debut de la liste
  move.l  #$20,d0 ; on commence a la ligne 32
starloop:
  clr.l   d1
  lea     spcolors-4(pc),a3 ; couleurs
  move b  d0,(a1)+ ; position verticale
  move.b  (a0)+,(a1)+ ; position horizontale
  addq.w  #1,d0 ; ce sprite s'arrete une ligne
  move.b  d0,(a1)+ ; plus bas
  move.b  d2,(a1)+ ; les coor X sont tjs paires
  move.b  (a2)+,d1  ; vitesse -> couleur
  lsl.w   #2,d1 ; fois 4 (2 exposant 2)
  add.l   d1,a3 ; adresse des datas couleur
  move.l  (a3),(a1)+ ; couleur dans la liste
  addq.w  #1,d0 ; passe a la prochaine etoile
  cmp.w   #$00fe,d0 ; jusqu'a la ligne 254
  ble.s   starloop
  moveq   #6,d2
  cmp w   #$0128,d0 , on recommence jusqu'à
  bne.s   starloop ; la ligne 296
  rts
; on anime tout
;
stars_move:
  move.w  #131,d0 ; on déplace 132 etoiles
  lea     speeed(pc),a2 ; table des vitesses
  lea     sprite+1(pc),a1 ; table x dans liste
move_loop:
  move.b  (a1),d1 ; valeur X dans D1
  move.b  (a2)+,d2 ; vitesse dans D2
  add.b   d2,d1 ; somme de D1 et D2
  move.b  d1,(a1) ; deplacement vers la droite
  add.w   #8,a1 ; on passe a la prochaine x
  dbf     d0,move_loop ; retour a Move_loop
  rts

; table des couleurs
spcolors:
  dc.l    $80000000,$00008000,$00008000
  dc.l    $80008000,$80008000

; table des vitesses
speeed:
  dc.b    2,4,1,3,5,3,2,1,3,2,5
  dc.b    1,4,3,4,3,4,1,3,2,5,4,3,2,5
  dc b    2,3,1,5,4,1,4,2,3,1,4,3,2
```

```
  dc.b    5,1,3,2,4,5,1,2,4,5,3,1
  dc.b    4,3,5,1,2,1,4,4,5,3,2,4
  dc.b    1,5,2,4,2,5,3,5,3,4,3,1,4
  dc.b    4,5,3,2,4,1,3,4,1,3,2,5
  dc.b    4,1,3,4,2,3,1,4,3,4,1,2,5
  dc.b    3,5,1,4,3,5,2,4,2,5,1,4
  dc.b    2,3,4,1,3,5,2,4,3,2,1,5,3
  dc.b    4,3,5,1,2,4,1

;table des coordonnees x
xpos:
  dc.b    $1a,$4f,$ab,$dd,$1b,$bb
  dc.b    $6e,$f3,$88,$eb,$f3,$73
  dc.b    $27,$8a,$0e,$22,$bc,$3b
  dc.b    $20,$0e,$91,$14,$59,$f0
  dc.b    $d5,$79,$b0,$32,$d3,$55
  dc.b    $b1,$95,$89,$5b,$c3,$99
  dc.b    $01,$30,$d4,$c3,$b9,$a1
  dc.b    $7e,$91,$09,$4e,$70,$e0
```

```
  dc.b    $c0,$5b,$1a,$96,$81,$d3
  dc.b    $22,$48,$91,$c5,$ff,$12
  dc.b    $45,$95,$a1,$39,$e0,$84
  dc.b    $05,$b4,$ef,$76,$72,$19
  dc.b    $49,$58,$c0,$d2,$e2,$92
  dc.b    $19,$f5,$06,$35,$e8,$d3
  dc.b    $89,$7e,$29,$90,$a4,$12
  dc.b    $b9,$c0,$e3,$88,$41,$2a
  dc.b    $59,$12,$f0,$c3,$6e,$91
  dc.b    $2c,$55,$79,$1c,$01,$96
  dc.b    $a5,$c1,$d9,$a7,$14,$86
  dc.b    $10,$99,$d3,$69,$a3,$c8
  dc.b    $93,$12,$f5,$28,$c2,$39
  dc.b    $92,$a0,$38,$bb,$e1,$e3

;liste de données sprite
sprite:
  blk.l   265
```

LES RESCUES

Vous trouverez peut-être que ce mois-ci, votre ration d'astuces est plus petite que la dernière fois... Rassurez-vous, je vous réserve pour le mois prochain un programme qui vous sera bien utile. Ne voulant pas perturber votre esprit, je n'anticiperai pas plus sur cette merveille routine. Pour l'instant contentez-vous donc de ces deux autres astuces.

MILENIUM 2.2

Voici comme promis tous les conseils nécessaires pour s'assurer rapidement une belle victoire dans ce jeu d'aventures spatiales. Plus besoin d'attendre deux cents ans et de sonder l'univers pour trouver les matériaux qui vous seront nécessaires à la construction des vaisseaux, munissez-vous simplement d'un utilitaire équivalent au MIRROR HACK PACK. Je vous donne le moyen de devenir un alchimiste des temps futurs : grâce à mes bonnes idées, il vous sera dorénavant possible de transformer une misérable sonde (probe) en un gigantesque vaisseau de guerre. De bien belles économies en perspectives, n'est-il pas ? Et bien sûr le tout sans avoir eu besoin de faire des recherches scientifiques (option "project" du logiciel) au préalable. Soyez bien attentif si vous ne voulez pas créer des monstres ou planter tout simplement le programme.

Commencez tout d'abord une partie ou reprenez votre dernière sauvegarde : fabriquez un probe (en lui donnant un nom sympa) et sauvez le tout sur disquette, en position numéro 1. Chargez maintenant l'éditeur de secteurs et lisez les blocs 45 et 46. Après avoir bien visionné le tout, placez-vous juste au début du nom de l'engin. L'octet qui précède la première lettre correspond au type de vaisseau. Vous devez trouver normalement un 01 indiquant que c'est un Probe, sinon recommencez tout, par précaution. Voici les différentes modifications possibles pour cet octet :

01 : probe
02 : grazer
03, 04 : ???
05 : cerrack
06 : transporteur de fighter
07 : ???
08 : Juggernaut

Nous prendrons pour point de repère le 0 qui suit le nom. On trouve alors :
— sur un octet le nombre de personnes à bord,
— sur un mot la destination de vaisseau (ne pas modifier);
— sur un mot la capacité de stockage maximum du ship;
— sur un mot le nombre de tonnes encore disponibles,
— un octet le portrait du vaisseau (1 = probe, 2 = grazer, etc., jusqu'à 5. Attention, certains vaisseaux ont des portraits identiques et d'autres n'en ont pas, comme la base spatiale).

Pour avoir beaucoup de fighters, d'anti-virus et de MKI 10 : à partir de la position 22, répétez à la suite 16 fois le mot $2672, puis 11 fois l'octet $ff, et enfin une fois l'octet $7f.

ET VOILA, C'EST TOUT POUR CE JEU !

Je rappelle à ceux qui n'auraient rien compris qu'un mot correspond à deux octets et qu'un long mot a deux mots, soit quatre octets. Par exemple, si vous souhaitez que la capacité de stockage (stockée sur un mot) soit de 8 tonnes, le 8 se retrouve à droite : 0008 (attention ce nombre est héxadécimal).

F.O.F.T.

Beaucoup de personnes n'ont pas la patience de faire assez de missions pour avoir l'argent qui permettrait d'accéder à des armes supérieures, ce qui est vraiment bien dommage car cela est capital si l'on veut survivre et découvrir toutes les planètes. Pour ces gens-là, j'ai mijoté un listing leur donnant plus de crédits qu'il n'en faudrait pour finir le jeu cent fois. Mais ce n'est pas tout, il vous faut aussi ajouter un petit message personnel de votre cru dans l'ordinateur de bord (d'une très grande utilité), ainsi que fortifier les armes les plus utilisées. C'est-à-dire le laser et le plasma. "Fortifier" veut dire stopper la décrémentation des compteurs (ils restent toujours à cent).

Nous devons, pour le listing soit opérationnel, le faire appeler à partir du jeu. Cette opération se réalise ainsi : cherchez à l'aide d'un éditeur de secteurs la séquence suivante sur la disquette : 23FC 000 080E 000 0020 puis remplacez le début par celle-ci : 4EF9 0000 00D0.

N'oubliez pas de faire recalculer le checksum en sauvant le secteur, sinon il deviendra illisible. Assemblez le listing et faites un reset aprés avoir inséré le jeu dans le drive (n'éteignez pas votre Amiga !!!). Rassurez-vous, le programme ne sera pas effacé de la mémoire, car il commence à l'adresse $d0 (il n'y a que quelques octets disponibles mais ceux-ci sont protéges du système d'exploitation). Vous devrez ensuite repéter cette opération avant chaque partie, sinon le jeu se plantera lamentablement (à moins que vous ne remettiez le 23FC 0000 etc. à sa place).

Voilà donc quelques explication sur le fonctionnement du petit programme qui a été écrit sur l'assembleur K-SEKA (réservez 20 K cela suffit largement).

Au moment où le listing est appelé (c'est-à-dire juste aprés à la fin du chargement du jeu), il installe le détournement (routine "next") et trafique les compteurs des armes (annule les décrémentations). La routine next affiche notre message aprés nous avoir ajusté un joli magot qu'on aimerait bien avoir en réalité. D'une simplicité enfantine, n'est-ce pas ? Vous avez de la chance, car vous n'aurez pas tous les mois un listing aussi court.

En attendant la surprise du mois prochain, qui je l'espère ne vous déplaira pas, je vous laisse découvrir entiérement toutes les richesses de ces deux jeux.

Little Zeus

P.S. : Si vous en avez marre des jeux d'aventure, dites-nous pour quels jeux d'action vous aimeriez avoir des trucs, en envoyant vos demandes à l'adresse habituelle :

Commodore Revue
Little Zeus
1 bis, rue de Paradis
75010 Paris

```
**********************************
* F.O.F.T. cheat par LIITLE ZEUS *
**********************************

; bien lire les explications avant toute
; manipulation

  ORG           $d0
  LOAD          $d0

; installe la deviation en copiant le
; "jsr next" au debut du programme
  move.l        po(pc),$30430
  move.l        po+4(pc),$30434
  move.l        po+8(pc),$30438
  clr.w         $2d960
  clr.w         $2daf2
; exécute l'instruction effacée
; par la deviation
  move.l        #$80e,$20
; et retourne au jeu
  jmp           $80a
;
po:
  jsr           next
  nop
  nop
;
; detournement :
next:
; prend la derniere coordonnee
  move.l        $35b44,(a0)
; affiche le message du jeu
  jsr           $35b98
; on remet la somme si le joueur a perdu
  cmp.l         #800000,$4e75c
; trop d'argent
  bcc           bye
  move.l        #9999999999,$4e75c
bye:
  lea           message(pc),a0
; prend la derniere coordonnee
  move.l        $35b44,(a0)
; affiche notre message
  jmp           $35b98
;
message:
  dc.l          0
  dc.b          "Make your choice, "
  dc.b          "slave of LITTLE ZEUS",0
; vous n'etes pas obligé de modifier...

  end
```

INITIATION A L'ASSEMBLEUR 68000

Très courte, notre initiation de ce mois-ci, puisque toute la place dont je dispose actuellement est occupée par le listing d'un programme qui devrait vous montrer comment créer et gérer un véritable Requester sous Intuition.

Ce programme met en fait en pratique toute la théorie que nous avons vue jusqu'ici : écran, fenêtres, menus et bien sûr requesters. D'une taille conséquente (plus de 550 lignes de code source !), il a été écrit avec l'assembleur Devpac Amiga version 2, mais son adaptation à tout autre assembleur ne devrait poser aucun problème. J'ai évité l'emploi de fichiers "include", ce qui permettra aux possesseurs du K-Seka d'en profiter également (et du même coup, accélère les temps d'assemblage .) Cela dit, rien ne vous empêche, si vous avez la flemme de taper tout les EQUates préliminaires, d'inclure les fichiers "exec.i", "exec lib.i", "intuition.i", "Intuition lib.i", "graphics.i", "graphics lib.i" et diskfont lib.i".

Mais trêve de bavardages, on se retrouve le mois prochain pour les explications inhérentes mais néanmoins indispensables.

Max

```
; Ce programme est une démonstration
; de la maniere de construire et de
; gérer un Requester.
; Assemblé tel quel, il n'occupe
; que 1884 octets (pour quelque chose
; comme 550 lignes de code source) !

; Definition des bits de flags pour
; l'écran, la fenetre et les gadgets

MODE_640        EQU     $8000
CUSTOMSCREEN    EQU     $0F

GADGETDOWN      EQU     $20
GADGETUP        EQU     $40
MENUPICK        EQU     $100

WINDOWDRAG      EQU     $2
BACKDROP        EQU     $100
BORDERLESS      EQU     $800
ACTIVATE        EQU     $1000
RMBTRAP         EQU     $10000

ITEMTEXT        EQU     2
COMMSEQ         EQU     4
ITEMENABLED     EQU     $10
HIGHCOMP        EQU     $40

GADGHCOMP       EQU     0
GADGHNONE       EQU     3

RELVERIFY       EQU     1

BOOLGADGET      EQU     1
PROPGADGET      EQU     3
STRGADGET       EQU     4

AUTOKNOB        EQU     1
FREEHORIZ       EQU     2

; Definition des fonctions des libraries

; Exec Library
ExecBase=4
OpenLibrary     EQU     -408
CloseLibrary    EQU     -414
GetMsg          EQU     -372
ReplyMsg        EQU     -378

; Intuition Library
OpenScreen      EQU     -198
CloseScreen     EQU     66
OpenWindow      EQU     -204
CloseWindow     EQU     -72
SetMenuStrip    EQU     -264
ClearMenuStrip  EQU     -54
AutoRequest     EQU     -348
DisplayBeep     EQU     -96

; Graphics Library
OpenFont        EQU     -72
CloseFont       EQU     -78

; DiskFont Library
OpenDiskFont    EQU     -30

; Autres definitions utiles
UserPort        EQU     86
MsgClass        EQU     20
MsgCode         EQU     24
MsgAddress      EQU     28


; **********************
; * Début du programme *
; **********************
Start:
  movem.l       d1-d7/a0-a6,-(sp)
```

```
  bsr           OpenInt ; Ouvre Intuition
  bne.s         OkInt ; Tout va bien ?
  move.l        #20,d0 ; Non : on s'barre
  bra           Fin

OkInt:
  bsr           OpenGfx
  bne.s         OkGfx
  bsr           CloseInt
  move.l        #30,d0
  bra           Fin

OkGfx:
  bsr           OpenS
  bne.s         OkScr
  bsr           CloseGfx
  bsr           CloseInt
  move.l        #40,d0
  bra           Fin

OkScr:
  lea           WindowDefs,a0
  bsr           OpenW
  bne.s         OkWin
  bsr           CloseS
  bsr           CloseGfx
  bsr           CloseInt
  move.l        #50,d0
  bra           Fin

OkWin:
  move.l        IntBase,a6 ; Coucou le menu
  move.l        WinHandle,a0
  lea           MenuDefs,a1
  jsr           SetMenuStrip(a6)

; Saut a la routine principale
bsr             Main

  move.l        IntBase,a6
  move.l        WinHandle,a0
  jsr           ClearMenuStrip(a6)

  move.l        WinHandle,a0
  bsr           CloseW ; Ferme la fenetre
  bsr           CloseS ; Ferme l'écran
  bsr           CloseGfx ; Ferme Graphics
  bsr           CloseInt ; Et Intuition
  clr.l         d0 ; R  A. S
Fin:
  movem.l       (sp)+,d1-d7/a0-a6
  rts ; Et ciao la compagnie !

; **********************
; * Routine principale *
; *  (sortie par RTS)  *
; **********************
Main:

MainLoop:
; Message pour moi ?
  move.l        ExecBase,a6
  move.l        WinHandle,a0
  move.l        UserPort(a0),a0
  jsr           GetMsg(a6)

  move.l        d0,a0
  tst.l         d0
  beq.s         MainLoop ; Non

  move.l        MsgClass(a0),d0 ; Oui
  cmp.l         #MENUPICK,d0 , C'est le menu ?
  bne.s         MainLoop , Non

DoMenu:
  move.w        MsgCode(a0),d0 ; Oui

; Ici, on calcule quel item
; de quel menu ou de quel
; sous-menu a ete selectionne.

  move.w        d0,d2
  lsr.w         #8,d2
  lsr.w         #3,d2 , N° de sous-menu dans d2
; *** lsr.w     #11,d2 est impossible

  move.w        d0,d1
  lsr.w         #5,d1
  and.w         #$3f,d1 , N° d'item dans d1

  and.w         #$1f,d0 ; N° de menu dans d0

; ********************
; * Reaction au menu *
; ********************
DoMenu1:
  tst.w         d0
  bne.s         DoMenu2
DoMenu1_1-
  tst.w         d1
  bne.s         DoMenu1_2
  rts  , Sortie de "Main"
DoMenu1_2:
  cmp.w         #1,d1
  bne.s         Do_Menu1_3
  bsr.s         DoRequest

Do_Menu1_3:
; *** Rien a faire ici (et pour cause !)
DoMenu2:
; *** Ici non plus ..
  bra           MainLoop

; ************************
; * Gestion du requester *
; ************************
DoRequest:
  lea           ReqWindowDefs,a0
  bsr           OpenW , Ouvre la fenetre
  bne.s         DoRequestLoop , du Requester
; Mais retourne a "Main"
; en cas d'echec !
  rts

DoRequestLoop:
  move.l        ExecBase,a6
```

```
  move.l        ReqWinHandle,a0
  move.l        UserPort(a0),a0
  jsr           GetMsg(a6) ; Message Requester ?
  tst.l         d0
  beq           DoRequestLoop ; Non

  move.l        d0,a1 ; Ah ai, y'en a un !
  move.l        MsgClass(a1),d2
  move.l        MsgCode(a1),d3
  move.l        MsgAddress(a1),a2

; Il convient, bien que
; ce ne soit pas obligatoire,
; de répondre au message,
; histoire de dire à Madame
; Intuition qu'on la bien reçu.
; ReplyMsg() fait ça très bien.

  jsr           ReplyMsg(a6)

  move.w        $26(a2),d0 ; sg_GadgetID dans d0

  sub.w         #61,d0 ; Etait-ce "OK" ?
  beq.s         DoReqGad1
  subq.w        #1,d0 ; Ou "Ca flashe !!" ?
  beq.s         DoReqGad2
  subq.w        #1,d0 ; Ou le String-Gadget ?
  beq.s         DoReqGad3

; Aucun des 3, donc on boucle
  bra           DoRequestLoop

; Traitement du gadget "OK"
DoReqGad1:
  move.l        ReqWinHandle,a0
  bsr           CloseW ; Ferme le Requester
  rts            ; Et retourne à "Main"

; Traitement du gadget "Ca flashe !!"
DoReqGad2:
  move.l        IntBase,a6
  move.l        ScrHandle,a0
  jsr           DisplayBeep(a6) ; L'écran clignote
  bra           DoRequestLoop

; Traitement du String-Gadget :
; On va simplement afficher
; la chaine de caractères entrée
; dans le String-Gadget dans un
; autre Requester, mais de type
; plus simple celui-là, puisqu'il
; s'agit d'un bête AutoRequester.
DoReqGad3:
  move.l        IntBase,a6
  move.l        ReqWinHandle,a0
  lea           Body1Text,a1
  lea           Button1Text,a2
  lea           Button1Text,a3
  move.l        #0,d0
  move.l        #0,d1
  move.l        #300,d2
  move.l        #60,d3
  jsr           AutoRequest(a6)
  bra           DoRequestLoop
```

```
; Eventuellement, si d'autres
; gadgets sont à traiter,
; c'est ici que ça se passe...
DoReqGad4:

  bra           DoRequestLoop

; ********************************
; * Sous routines d'initialisation *
; ********************************
OpenInt:
  move.l        ExecBase,a6
  lea           IntName,a1
  jsr           OpenLibrary(a6)
  move.l        d0,IntBase
  rts

CloseInt:
  move.l        ExecBase,a6
  move.l        IntBase,a1
  jmp           CloseLibrary(a6)

OpenGfx:
  move.l        ExecBase,a6
  lea           GfxName,a1
  jsr           OpenLibrary(a6)
  move.l        d0,GfxBase
  rts

CloseGfx:
  move.l        ExecBase,a6
  move.l        GfxBase,a1
  jmp           CloseLibrary(a6)

; En plus d'ouvrir l'ecran,
; la routine OpenS s'occupe
; de charger en mémoire la fonte
;  "emerald 17".

; Pourquoi OpenS ?
; Et pourquoi pas ?
OpenS:
  move.l        ExecBase,a6
  lea           DiskFontName,a1
  jsr           OpenLibrary(a6)
  move.l        d0,DiskFontBase
  beq.s         NoDiskFont

  move.l        d0,a6
  lea           FontDefs,a0
  jsr           OpenDiskFont(a6)
  move.l        d0,TextFont

NoDiskFont:
  move.l        IntBase,a6
  lea           ScreenDefs,a0
  jsr           OpenScreen(a6)
  move.l        d0,ScrHandle
  rts

; CloseS se charge également
;  de liberer la mémoire
; occupée par la fonte
```

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

ACHETER UN AMIGA CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE AMIGA INDEPENDANT EN FRANCE !

MAGASIN OUVERT TOUS LES JOURS, SAUF DIMANCHE, DE 9 H 45 A 13 H ET DE 14 H A 19 H (Metro Strasbourg-Saint-Denis)

LE SUPER SAC GENERAL

garni de
20 DISQUETTES VIERGES
vous est offert pour l'achat
de votre
AMIGA 500

DISQUETTE3 3"1/2

double face / double densite / 135 TPI
pour AMIGA 500 et AMIGA 2000
6,90F pièce

SKYLINE SHD 30

Disque dur 30 Mega externe
pour AMIGA 500/1000,
4990F TTC

VENTE AUX COLLECTIVITES - VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nous expédions en France et dans le monde entier Consultez nous

OPERATION COUP DE BALAI SUR MATERIEL EXPOSE AU MAGASIN

Machines en exposition au magasin Environ 2 mois de fonctionnement Mêmes garanties que le materiel neuf Quantites limitees.

AMIGA 500	3490F	MONITEUR A 1084	2000F	AMIGA 2000	9200F

-30% OFFRE SPECIALE IMPRIMANTES

sur certaines imprimantes pour l'achat groupé avec un AMIGA 500 ou 2000 (achat superieur a 5000 F)

FABULEUX POUR AMIGA 500

LECTEUR DISK 3"1/2 990F
externe 880 Ko - marque Oceanic Products, modele Master - Garantie 2 ans

LECTEUR DISK 5"1/4 1390F
externe - Garantie 2 ans

OFFRES BUDGETS DISQUETTES VIERGES 3"1/2 POUR AMIGA

Ces offres forment un ensemble compose d'un lot de disquettes vierges et d'un coffret de rangement (les disquettes sont conditionnees par 10 pièces avec étiquettes, il ne s'agit pas de disquettes en vrac). Marque a notre choix, selon arrivages.

OFFRE BUDGET AMIGA N° 1 — 399F

La disquette 3 POUCES 1/2 DF DD — 6,60 F pièce

Pour 40 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139 F = 399 F

soit 6,50 F la disquette 3 POUCES 1/2 DF DD

OFFRE BUDGET AMIGA N° 2 — 655F

La disquette 3 POUCES 1/2 DF DD — 6,00 F pièce

Pour 80 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 175 F = 655 F

soit 6,00 F la disquette 3 POUCES 1/2 DF DD

OFFRES IMBATTABLES GENERAL POUR AMIGA

2 joysticks PRO 500 + doubleur de joystick	295 F
2 rames listing papier blanc 11 pouces	95 F
2 boites de rangement MEDIA BOX POSSO (130 disks 3"1/2)	235 F
Lot de 3 rubans pour Imprimante CITIZEN 120D	150 F
Lot de 3 rubans pour Imprimante STAR LC 10	150 F
Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur	79 F
Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer votre imprimante	79 F
Socle orientable MONIBASE pour moniteur Amiga 1084	195 F
Filtre écran en micromailles pour moniteur Amiga 1084	179 F
Tapis souris MOUSEMATE en neoprene	55 F
Disquette de nettoyage 3 POUCES 1/2	98 F

STATION MICRO GENERAL AMIGA

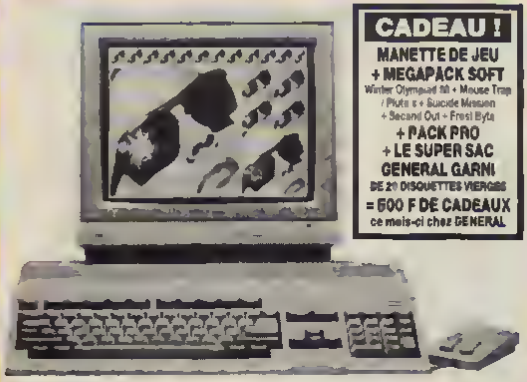
comprenant :
1 bureau pro avec 2 tablettes coulissantes et coffret de rangement avec porte (couleur noire) ;
+ 1 tuner TV PAL/SECAM avec 20 stations pré-sélectionnées + cable de liaison moniteur 1084 ,
+ 1 Joystick PRO 500 ,
+ 10 logiciels domaine public.

1790F

10, boulevard
du Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

ORDINATEUR PERSONNEL COMMODORE C= AMIGA 500



CADEAU !
MANETTE DE JEU
+ MEGAPACK SOFT
Winter Olympiad 88 + Mouse Trap / Pluto's + Suicide Mission + Second Out + Frost Byte
+ PACK PRO
+ LE SUPER SAC GENERAL GARNI
DE 2¹ DISQUETTES VIERGES
= 500 F DE CADEAUX
ce mois-ci chez GENERAL

AMIGA 500
3790F TTC
A crédit CETELEM 90F comptant
18 mensualités de 251 90F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance 3498,80F
TEG 17,92 %

AMIGA 500 + Monit. coul. A1084
6390F TTC
A crédit CETELEM 90F comptant
36 mensualités de 244 10F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance 9807,80F
TEG 17,92 %

AMIGA 500 + STARTER KIT
3990F TTC
A crédit CETELEM 90F comptant
24 mensualités de 368,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance 1216,80F
TEG 17,92 %

A 500 + Monit. coul. A1084 + Starter Kit
6590F TTC
A crédit CETELEM 90F comptant
36 mensualités de 251,80F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance 3884,80F
TEG 17,92 %

STARTER KIT est un package composé de : KINDWORDS (traitement de texte), FUSION PAINT (logiciel de dessin), CRAZY CAR (simulation de pilotage), SUPER SKI (simulation de ski), MINIATUR GOLF (simulation de golf)

Pour les utilisateurs particuliers, Commodore a lancé l'AMIGA 500 avec lequel il conquiert leur cœur et leur portefeuille. LA PUISSANCE D'AMIGA : Si on était sur couleur beige propre aux ordinateurs Amiga, vous pourriez facilement confondre l'Amiga 500 avec le Commodore 128 : le clavier de l'A500 est insérer dans le boîtier système (comme celui du C128). Il prend en charge une alimentation externe et a la même forme que celui du 128. Ses dimensions sont les suivantes : 47 cm de large sur 8 35cm de haut et 32 cm de profondeur. Toutefois, la ressemblance s'arrête là. L'intérieur de l'A500 est totalement différent. Si vous ouvrez l'appareil, vous constatez que l'A500 est entièrement Amiga. Un microprocesseur Motorola 68000 alimente le système. C'est ce même microprocesseur qui constitue le cœur des ordinateurs Amiga 1000 et Amiga 2000 avec que du Macintosh de Apple et de ST de Atari. L'Amiga 500 utilise également des puces spécialisées Amiga destinées à améliorer les fonctions graphiques et sonores, et fonctions d'animation et l'accès direct à la mémoire (DMA). Rien que l'électronique interne de l'Amiga 500 est identique au niveau des fonctions à celle des composants de l'Amiga 1000. Il existe des différences physiques distinctes dans la taille de l'A500. De nombreuses fonctions exécutées par des composants distincts dans l'Amiga 1000 ont été intégrées dans des puces plus grandes sur l'A500. Notamment, l'A500 utilise la version "FAT" (84 broches) de la puce personnalisée Agnus et un circuit prédiffusé (Gary) qui comporte la logique de sélection des puces et une partie du contrôleur de disquettes.

ORDINATEUR PERSONNEL COMMODORE C= AMIGA 2000

CADEAU !
MANETTE DE JEU
+
MEGAPACK SOFT
Winter Olympiad 88
Mouse Trap / Pluto's
Suicide Mission
Second Out
Frost Byte
+ PACK PRO

AMIGA 2000
9900F TTC
A crédit CETELEM 100F comptant
36 mensualités de 276,90F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance 9968,80F
TEG 17,92 %

AMIGA 2000 - Monit. coul. A1084
11500F TTC
A crédit CETELEM 100F comptant
48 mensualités de 306 70F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance 15105 60F
TEG 17,60 %

AMIGA 2000 + Monit. coul. A1084 + DISQUE DUR 20 Mo
17900F TTC
A crédit CETELEM 400F comptant
48 mensualités de 546,70F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total crédit avec assurance 26977 60F
TEG 17 60 %

AMIGA 2000 - Monit. coul. A1084 - Disque Dur 20 Mo - Carte PC XT - FLOPPY 5 POUCES 1/4
22900F TTC
A crédit CETELEM 900F comptant 48 mensualités de 696,79F 1er versement 120 jours après achat. Coût total du crédit avec assurance 33345,80F TEG 17,60 %

AMIGA 2000, UNE MACHINE CONÇUE POUR EVOLUER : L'Amiga 2000 comporte une mémoire de un mégaoctet [illegible] Il offre également la possibilité d'exécuter des tâches au moyen d'un [illegible] dans les Amiga. L'Amiga 2000 est un ordinateur de Commodore dont la mémoire standard a été augmentée par rapport à celle de l'Amiga 1000. Il comporte également des connecteurs internes en vue d'une extension ultérieure et offre la possibilité d'ajouter la compatibilité logicielle IBM PC XT au moyen d'une carte d'extension (la carte A2088). En plus des connecteurs d'extension propres à Amiga, l'Amiga 2000 comporte un bus IBM PC AT incorporé. Par conséquent, l'Amiga 2000 peut non seulement exécuter les logiciels IBM mais permettre à vos applications IBM d'avoir accès aux extensions IBM PC, notamment aux cartes [illegible] et [illegible].

ARCHITECTURE D'EXTENSION : La raison d'être du A2000 c'est la présence de connecteurs sur le fond de panier. Alors l'Amiga possède des possibilités d'extension interne. De plus, il offre une méthode unique et astucieuse d'exécution du MS DOS. Le connecteur le plus intéressant du fond de panier c'est celui de la CPU à 86 broches qui a le même accès non tamponné au bus de données et d'adresses de l'Amiga que le MC 68000.

PACK PRO AMIGA DIX QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre

1) 6 SOFTS MEGAPACK.
2) 1 JOYSTICK.
3) une formation d'une demi-journée sur la machine dans notre local de formation
4) une assistance téléphonique 90 jours.
5) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre
6) un paiement en quatre fois sans intérêt après acceptation du dossier
7) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat vous trouvez le même matériel à un prix inférieur nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant)
8) Accès gratuit à notre CLUB MICRO GENERAL où vous pourrez profiter de notre collection de près de 500 logiciels domaine public.
9) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
10) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et débrouillez-vous" ce n'est pas notre philosophie)

- **LE COIN DES AFFAIRES** : Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITES** : Ecoles, administrations, entreprises, étudiants vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez nous
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX** : Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE** : Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

IMPRIMANTES POUR AMIGA

De par sa résolution graphique, la gamme AMIGA (A 500 et A 2000) mérite une imprimante couleur.
Demandez une démonstration avec la STAR LC 10 COULEUR et vous verrez imprimé ce que vous voyez à l'écran.

STAR LC 10 COULEUR

2490F
AU LIEU DE 2790F

Caractéristiques techniques Méthode d'impression matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles Vitesse d'impression listing 144 cps courrier 30 cps Direction d'impression bidirectionnelle en listing unidirectionnelle en courrier ou graphique Mémoire tampon de 4Ko Impression couleur 3 couleurs primaires (rouge jaune bleu) plus noir Sélection via les codes de contrôle Entraînement papier position parking du papier en continu tracteur-pousseur friction introducteur semi automatique de feuilles système de découpe automatique du papier en continu Interface en standard I F parallèle centronics 8 bits Dimensions LxHxP 108x384x28[mm] mm

MANNESMANN TALLY MT 81

La MT 81 est une imprimante matricielle à impact 9 aiguilles et 80 colonnes Sa vocation est de placer informatique et bureautique à la portée de tous les budgets
Son esthétisme la fait s'intégrer à tous les décors et lieux de travail au bénéfice de l'utilisateur
Avec son jeu de 255 codes et caractères ainsi que ses nombreux attributs d'impression combinables entre eux elle exprime textes et graphiques à la vitesse de 155 caractères par seconde (cps)
Bien sûr elle obéit aux commandes des différents logiciels d'applications standards tels que tableurs et traitements de texte La connection vers l'ordinateur s'effectue par liaison parallèle ou série
Le papier simple est entraîné par friction le papier à picots est guidé par des tracteurs dont l'écartement est réglable avec possibilité de découpe rapide après impression

1590F

STAR LC 10

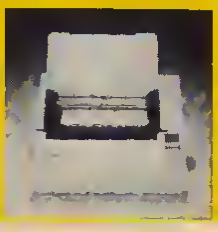
1990F
AU LIEU DE 2395 F

Caractéristiques techniques Méthode d'impression matricielle à impact Tête d'impression à 9 aiguilles Vitesse d'impression listing 144 cps courrier 30 cps Direction d'impression bidirectionnelle en listing unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique Entraînement papier position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi automatique de feuilles individuelles Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm en feuille de 14 à 21 cm Interface en standard Centronics parallèle 8 bits Dimensions LxPxH 363x267x108 mm Poids 4 7 kg.

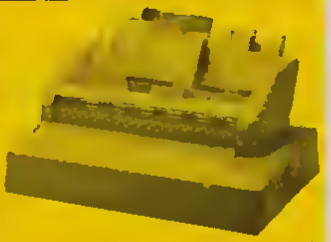
EPSON LX 800

2150F

Caractéristiques techniques : Méthode d'impression matricielle à impact. Vitesse 180 cps (épreuve élite) 150 cps (épreuve pica) 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica) Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte Interface parallèle 8 bits type centronics en standard Mémoire tampon 3 Ko Largeur papier paravent 102 à 254 mm feuilles séparées 182 à 216 mm Dim LxHxP 485x103x302 mm Poids 6 kg



MANNESMANN TALLY MT 222



Caractéristiques techniques : imprimante matricielle à impact avec une tête 24 aiguilles 136 colonnes en version monochrome (ruban noir) ou couleur (MT 222 C avec ruban 4 couleurs mixables) Vitesse d'impression 264 cps en qualité informatique 86 cps en qualité courrier Impression sur papier continu ou sur papier coupé en feuilles Entraînement papier position parking pour papier continu lors de l'utilisation de feuilles simples Transport du papier par friction et par tracteurs poussants à picots bidirectionnels Dimensions LxHxP 580x370x125 mm Poids 11 kg

6490F

STAR LC 24-10

3290F
AU LIEU DE 3795F

Caractéristiques techniques : Méthode d'impression matricielle à impact Tête d'impression à 24 aiguilles Vitesse d'impression listing 142 cps courrier 47 cps Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier unidirectionnelle optimisée en mode graphique Entraînement papier position parking pour papier continu tracteur pousseur ou friction introducteur semi-automatique de feuilles individuelles Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm en feuille de 14 à 21 cm Interface en standard Centronics parallèle 8 bits Formatage programmable jusqu'à 255 lignes

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL le premier spécialiste micro indépendant vous offre

1) une assistance téléphonique 90 jours
2) une garantie de 2 ans pièces et main-d œuvre (sauf tête d'impression)
3) un paiement en quatre fois sans intérêt après acceptation du dossier
4) l'assurance du bon prix si dans le mois qui suit votre achat vous trouvez le même matériel à un prix inférieur nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant)
5) Droit à l'erreur si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente

- **LE COIN DES AFFAIRES** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées Provenance exposition Quelques défauts d'aspect Consultez-nous
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles administrations, entreprises étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX** Si avant votre achat vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix
- **SERVICE PROVINCE** : Rien à payer à la commande Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces Merci

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

OFFRES IMBATTABLES GENERAL

OFFRE DIGIT AMIGA

AMIGA 500
+ MONITEUR COULEUR A1084
+ EXTENSION MEMOIRE A501
+ CAMERA MONACOR
+ STATIF
+ LOGICIEL DIGIVIEW

PRIX GENERAL **13070 FTTC**

Solution personnalisée de DIGITALISATION.

OFFRE P.A.O. PROFESSIONNEL

AMIGA 2000
+ MONITEUR COULEUR A1084
+ LECTEUR 3"1/2 A2010
+ IMPRIMANTE LASER MANNESMANN TALLY MT 905
+ LOG PUBLISHING PARTNER

PRIX GENERAL **30780 FTTC**

Solution complète de micro-edition professionnelle, ensemble idéal pour le creation et l'edition de revues, catalogues, circulaires, formulaires, etc...

OFFRE TRAITEMENT DE TEXTE

AMIGA 500
+ MONITEUR COULEUR A 1084
+ EXTENSION MEMOIRE A501
+ IMP. STAR LC 10 COULEUR
+ LOG KING WORD

(nous consulter pour modele supérieur)

PRIX GENERAL **9190 FTTC**

Offre complète pour la rédaction et l'édition de vos courriers, documents, en toute simplicité, avec insertion de graphisme dans voe courriers.

OFFRE C.A.O.

AMIGA 2000
+ MONITEUR COULEUR A1084
+ TABLE TRANÇANTE ROLLANO OXY 1100
+ LOG. DRAW 2000

(nous consulter pour modele supérieur)

PRIX GENERAL **15790 FTTC**

Offre idéale pour la création de plans et schémas pour cabinet d'architecture, de dessin mécanique, electronique, hydraulique, etc...

OFFRE VIDEO PRO

AMIGA 2000
+ MONITEUR COULEUR A1084
+ LECTEUR 3"1/2 A2010
+ GEN LOCK GST 2000
+ LOG. VIDEO TITLER

PRIX GENERAL **29135 FTTC**

Possibilité d'insertion graphique et texte, scrolling du texte, générique

LES MEGAPACKS IMPRIMANTES POUR AMIGA

DEFINITION : Un MEGAPACK imprimente est un lot composé d'une imprimente pour AMIGA et d'une sélection de périphériques choisis par GENERAL pour compléter utilement votre machine. **NOMBREUSES AUTRES IMPRIMANTES AMIGA EN MEGAPACK. CONSULTEZ-NOUS.**

MEGAPACK IMPRIMANTE AMIGA N° 1

IMPRIMANTE STAR LC 2410	3290 F
+ CABLE	250 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE	139 F
+ 3 RUBANS	150 F
+ 2 RAMES 11"	138 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
+ HOUSSE	80 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	4143 F
MEGAPACK IMPRIMANTE AMIGA N° 1	**3650 FTTC**

MEGAPACK IMPRIMANTE AMIGA N° 3

IMPRIMANTE STAR LC 10 COULEUR	3490 F
+ CABLE	250 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE	139 F
+ 3 RUBANS COULEURS	150 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
+ HOUSSE	80 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	3264 F
MEGAPACK IMPRIMANTE AMIGA N° 3	**2800 FTTC**

MEGAPACK IMPRIMANTE AMIGA N° 2

IMPRIMANTE STAR LC 10	1990 F
+ CABLE	250 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE	139 F
+ 3 RUBANS	150 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
+ HOUSSE	80 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	2704 F
MEGAPACK IMPRIMANTE AMIGA N° 2	**2300 FTTC**

MEGAPACK IMPRIMANTE AMIGA N° 4

IMPRIMANTE MANNESMANN TALLY MT81	1990 F
+ CABLE	250 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE	139 F
+ 3 RUBANS	150 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
+ HOUSSE	80 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	2304 F
MEGAPACK IMPRIMANTE AMIGA N° 4	**2000 FTTC**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMIGA

MUSIQUE

INTERFACE MIDI MIMETICS 350F
POUR A 500 et A 2000 interface externe pour brancher un synthe ou un expanseur sur votre Amiga.

Sur commande, nous pouvons vous fournir toute marque et tous modeles de claviers, au meilleur prix

DIGITALISEUR DE SON PERFECTSOUND 690F
POUR A 500 A 2000 Cartouche avec logiciel 2 connecteurs RCA permettant de se connecter sur une source hi fi Transforme les signaux son analogiques en signaux numeriques.

CABLES DE LIAISON

CABLE PERITEL TV pour A500 195F
Ce câble permet de connecter un Amiga 500 sur une TV couleur SECAM munie d une prise Peritel

CABLE PERITEL TUNER pour A500 250F
Ce câble permet de raccorder un moniteur A 1084 sur un tuner TETRAN PAL/SECAM

CORDON SON STEREO A500 95F
Ce cordon de 2 m permet de raccorder une chaine hi fi sur un A500 Les connecteurs sont des RCA.

CORDON RALLONGE JOYSTICK 90F
Ce cordon de 2 m permet de jouer avec le joystick à distance

CORDON RALLONGE MONITEUR A1084 250F
Ce cordon de 2 m permet d eloigner le moniteur de l UC

CORDON VIDEO POUR DIGITALISEUR 250F
Cordon vidéo de 2 m avec connecteur RCA pour aller de Digiview à Caméra

RALLONGE 2e LECTEUR 175F
Rallonge pour elo ignis 2e lecteur type A 1010

CABLE IMPRIMANTE de 125 à 250F
(selon modele et qualite)

CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK 170F
Se met sur la sortie parallèle et permet de connecter 2 joysticks Ce câble permet de jouer à 4 simultanément sur l A 500

TUNER TETRAN 1190F
Tuner PAL SECAM 20 canaux Se connecte sur le moniteur A 1084 et transforme ce dernier en TV

ONDULEUR POWERLAB ONDYNE 3590F
Powar Lab 200 VA

MANETTES DE JEUX

QUICK SHOT 1 69F
Joystick economique fabriqué par SPECTRAVIDEO Tiré à frottement. Résistance moyenne

QUICK SHOT 2 89F
Joystick à frottement de chez SPECTRAVIDEO Surperbe pognée

QUICK SHOT 2 TURBO 139F
Joystick à micro contacts 8 directions de SPECTRAVIDEO Le premier prix pour les micro contacts

JOYSTICK KONIX 149F
Forme très ergonomique Micro contacts Moyennement prenis

JOYSTICK PRO 500 195F
Avec le PRO 500 on n est plus pour jouer C est le merveilleux en matière d électronique En effet le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une precision et surtout une robustesse inegalable Garantie 1 an c est tout dire Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec la manche dans une main et le socle dans l autre au seut de hais de DECATHLON

GENERAL STICK 270F
Le nec plus ultra Trier gros contacteurs boitier transparent, assez dur à manier A réserver aux gros costauds

JOYSTICK COBRA 495F
Le monstre 2 kg 30 cm de haut Une manette de Mirage La folie complète Absolument gentil à utiliser et d urgence chez GENERAL.

SOURIS

SOURIS COMMODORE AMIGA 470F

SCANNERS

pour AMIGA A 500 et A 2000

SPAT de SILVER REED 7990F
IMPRIMANTE/SCANNER/PHOTOCOPIEUR

Le logiciel d accompagnement de la SPAT pour ATARI comprend La bographique avec son logiciel Labophoto Laboteinte Laboscan Elle vous permet

- de transferer l'image le scanner SPAT de Silverfeed transforme votre ATARI ST et votre MEGA ST en atelier graphique Vous transferez des images sur votre ecran en quelques secondes
- de modifier à volonté vous pouvez directement à l ecran modifier ou recréer toutes les images réduire agrandir ou les reduire supprimer une pane ou la changer inserer un texte etc
- imprimer maintenant vous imprimez votre travail avec l imprimante SCANNER SPAT de Silver Reed sur du papier thermique ou bien impeccablement sur votre imprimante. Mais l imprimante SCANNER SPAT peut faire beaucoup plus.

NANDY SCANNER TYPE 2 2250F
NANDY SCANNER TYPE 4 3490F
Nouveau modele avec logiciel de reconnaissance de caractères 5 polices + écriture manuscrite mémorisable HANDY SCANNER une nouvelle façon de saisir du texte et des graphismes sur votre ordinateur Vous glissez le scanner comme une souris sur la zone que vous voulez reproduire Elle est instantanement recopiée sur l écran Il existe maintenant deux versions de HANDY SCANNER repondant à toutes les attentes

- la version TYPE 2 qui digitalise en 2 tons NOIR ET BLANC
- la version TYPE 3 plus performante qui permet une digitalisation en 2 4 8 ou 16 tons de gris Ce scanner possede en outre une fenêtre vous permettant de visualiser le document au cours de sa digitalisation ainsi qu un bouton marche arrêt permettant le contrôle manuel du scanner

HANDY READER est un logiciel specifique de reconnaissance et traitements de texte qui sauvegarde vos textes après reconnaissance en fichiers textes au format ASCII récupérables par tout autre logiciel de traitement de texte Il est livré avec 5 polices de caractères les plus courantes Helvetic Times Digits Booktace et Typeface mais possède la faculté d apprendre une police de caractères que vous est personnelle Ce logiciel performant possède son propre traitement de texte simple et permet toutes les opérations standards
HANDY PAINTER est un logiciel de traitement graphique élaboré dans une optique pratique complète et performante Il permet de saisir des modèles graphiques dans des fenêtres définies préalablement, d'après une échelle

CAMERON PERSONAL A4 6990F
Scanner de type FLAT BED au format A4 Commercialisé par la célèbre firme CAMERON rapport qualité prix performance imbattable

TABLETTES GRAPHIQUES

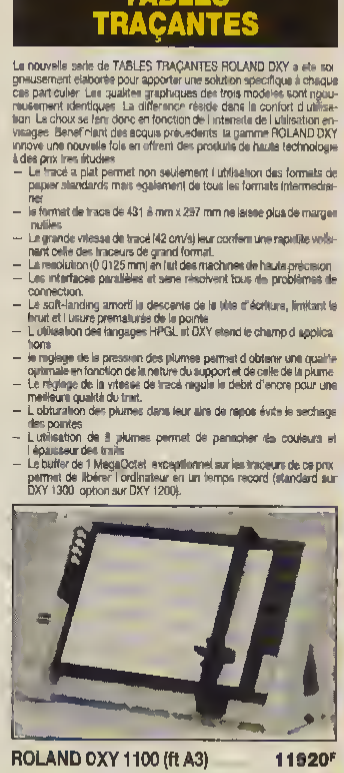
TAB. GRAH. EASYL pour A 500 4665F
TAB GRAPH. EASYL / A 2000 5900F
Format A4 Tablette graphique sensitive Très facile à utiliser il vous suffit de placer une feuille de papier sur votre tablette EASYL de prendre votre crayon et de commencer à dessiner ceci dans toutes les résolutions de l AMIGA. EASYL fonctionne avec tous les logiciels de l AMIGA vous pouvez meme l utiliser avec l éditeur graphique de PAGE SETTER Compatibilité le logiciel de EASYL s adapte automatiquement à la machine que vous utilisez qu elle soit PAL ou NTSC Il prend directement en compte les extensions mémoire et permet d utiliser la souris en même temps qu un crayon EASYL fonctionne sous Workbench 1 1 et 1 2 et ex stre pour les AMIGA 500 1000 et 2000 Son buffer de mémorisation permet de garder votre coup de patte sans que vos traits deraperent à l ecran Vos ronds ne deviennent pas ovales et vous pouvez utiliser n importe quel stylo ou crayon à pointe dure

TAB. GRAP. SUMMASKETCH A5 4950FHT
TAB. GRAP. SUMMASKETCH A4 6450FHT
TAB. GRAP. SUMMASKETCH A3 9250FHT
KIT (soft + interface) POUR SUMMASKETCH 500F HT

TABLES TRAÇANTES

La nouvelle serie de TABLES TRAÇANTES ROLAND DXY a été soigneusement elaborée pour apporter une solution specifique à chaque cas particulier Les qualites graphiques des trois modeles sont pareilleusement identiques La difference réside dans le confort d utilisation Le choix se fera donc en fonction de l interiorité de l utilisation envisagée Beneficiant des acquis precedents la gamme ROLAND DXY innove une nouvelle fois en offrant des produits de haute technologie à des prix très étudiés

- Le tracé à plat permet non seulement l utilisation des formats de papier standards mais également de tous les formats intermediaires
- le format de trace de 431 à mm x 297 mm ne laisse plus de marges inutiles
- la grande vitesse de tracé (42 cm/s) leur confère une rapidité valeurant celle des traceurs de grand format.
- La resolution (0 0125 mm) en fait des machines de haute précision
- Les interfaces parallèles et serie résolvent tous les problèmes de connection.
- Le soft-landing amorti la descente de la tête d'écriture, limitant le bruit et l usure prematurée de la pointe
- L utilisation des langages HPGL et DXY étend le champ d applications
- le réglage de la pression des plumes permet d obtenir une qualité optimale en fonction de la nature du support et de celle de la plume
- Le réglage de la vitesse de tracé regule le débit d encre pour une meilleure qualité du trait.
- L obturation des plumes dans leur aire de repos évite le sechage des pointes
- L utilisation de 8 plumes permet de panacher les couleurs et l épaisseur des traits
- Le buffer de 1 MegaOctet exceptionnel sur les traceurs de ce prix permet de libérer l ordinateur en un temps record (standard sur DXY 1300 option sur DXY 1200).



ROLAND DXY 1100 (ft A3) 11920F
ROLAND DXY 1200 (ft A3) 16485F
ROLAND DXY 1300 (ft A3) 22170F

PERIPHERIQUES VIDEO

LES GEN LOCKS ET LEURS PERIPHERIQUES

GEN LOCK GST 30 3490F
INCRUSTATEUR POUR AMIGA A500 A2000
Le GST 30 remplit les fonctions suivantes

- DECODAGE PAL SECAM R V B Les standards video PAL ou SECAM sont reconnus automatiquement Les composantes R V B du signal d entrée sont disponibles sur la prise peritelev sion sortie.
- GEN LOCK asservissement par PLL de l horloge à 28 MHz et des impulsions de synchronisation horizontale et verticale Le signal video R V B de l ATARI est conforme au signal video d entrée
- INCRUSTATEUR incrustation des signaux R V B de l ordinateur en mode direct ou en mode inverse avec un signal vidéo composite externe (magnetoscope VHS 8 mm U Format BVU ou Format vidéo camera)

GEN LOCK GST 30 P 3850F
INCRUSTATEUR AVEC CODEUR PAL INTEGRÉ (il realise l incrustation de l image de l ordinateur sur un film video de standard PAL ou SECAM La sortie du GST 30P est du RVB et du PAL incrusté)

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMIGA

GEN LOCK GST 2000 — 14785F
INCRUSTATEUR PROFESSIONNEL (Boîtier 19" 1U, réalise les fonctions de décodeur PAL SECAM, GEN LOCK, incrustateur. Codeur PAL asservi en phase chrome. Il est conçu pour permettre l'utilisation en REGIE VIDEO PAL d'un ordinateur graphique. Le signal est conforme à la norme Broadcast)

GEN LOCK GST 1000 — 11333F
INCRUSTATEUR PROFESSIONNEL POUR AMIGA A500, A2000 ... GST 000 AMIGA remplit les fonctions suivantes
- DECODAGE PAL SECAM R V B : il est pourvu d'un décodeur vidéo PAL SECAM automatique avec les possibilités de réglage suivantes en face avant : lumière, couleur, contraste
- GEN LOCK : asservissement par PLL de l'horloge à 28 MHz et des impulsions de synchronisation horizontale et verticale. Le signal décodé R V B de l'ATARI est conforme au signal vidéo d'entrée
- INCRUSTATEUR : incrustation des signaux R V B de l'ordinateur en mode direct ou en mode inverse avec un signal vidéo composite externe (magnétoscope VHS, 8 mm, reg à vidéo, caméra)
- CODEUR PAL : les deux sorties vidéo VIDEO OUT encodées en PAL sont disponibles en face arrière pour un enregistrement sur un magnétoscope par exemple

Transposeur SECAM TS 40 — 1400F
Un ... transpose le signal vidéo composite en provenance d'un ... sauf NTSC

MULTITRANSCODEUR MT8 — 1800F
Double transcodeur. Il vous permet d'enregistrer avec passage simultané de PAL en SECAM et de SECAM en PAL

FILTRE ELECTRONIQUE DG 88 POUR DIGITALISEUR — 2390F
Le DG 88 remplit les fonctions suivantes
- DECODAGE PAL SECAM : le standard vidéo PAL ou SECAM est reconnu automatiquement. Les composantes (R V B) du signal d'entrée sont disponibles sur la prise peritel vers sortie.
- SELECTION DES COMPOSANTES COULEURS : les composantes couleurs reconstituées en signaux composites sont disponibles sur la prise VIDEO OUT. Réglage des niveaux de gris et de l'intensité couleur. Sélection R.V.B. par poussoirs.

CODEUR PAL EPAL — 2600F
Codeur PAL pour signaux R.B. Il remplit les fonctions suivantes : CODAGE PAL : les couleurs primaires R V B et Synchro externes sont codées en un signal vidéo composite PAL (position externe). GENERATEUR DE SYNCHRO (Black burst) : en position interne le codeur délivre un signal de synchronisation asservi "Quartz" TTL sur la sortie GEN LOCK ou Black burst 0 7V sur la sortie vidéo

FRAME BUFFER FB10 — 5510F
Il remplit les fonctions suivantes : GEL D'IMAGE. Permet de mémoriser une image en temps réel d'une source vidéo PAL, SECAM ou NTSC (téléviseur, caméra, magnétoscope, camescope) grâce à sa mémoire de trame. Permet de réaliser des arrêts sur image toujours parfait, quelle que soit la norme afin de digitaliser une image par exemple. Exemple d'utilisation : digitalisation d'une image. S'utilise avec tous les digitaliseurs

CAMERA NOIR ET BLANC PANASONIC WV041 — 2995F
Caméra haute résolution. Faible seuil d'éclairage avec objectif 1/4 monture C. Nombreux objectifs VIVITAR dont zoom fixe avec position macro disponibles. Nous consulter

CAMERA NOIR ET BLANC MONACOR TVC 500 — 1695F
Caméra ... compacte à technique modulaire, standard CCIR. Utilisation ... universelle sans problèmes avec moniteurs vidéo. Sans organes de commande

BANC DE REPRODUCTION RB3 KAISER — 1290F
Plateau noir mat anti reflet. Colonnes du banc pourvues d'une échelle graduée. Réglage en hauteur par manivelle. Plateau 400x420x25 mm. Hauteur colonne : 760 mm

DISPOSITIF D'ECLAIRAGE RB3 KAISER — 500F
Convient pour banc de reproduction RB3. Avec 2 doubles réflecteurs orientables et orientables.

PROMOTION :
BANC DE REPRODUCTION KAISER RB3 + DISPOSITIF D'ECLAIRAGE RB3 + CAMERA N/B MONACOR AVEC OBJECTIF — 3000F

DISQUES DUR POUR A 2000

CARTE DISQUE DUR SCSI 43 MEGA — 8440 F
Temps d'accès 28 Ms autoboot.

CARTE DISQUE DUR SCSI 80 MEGA — 13390 F
Disque Quantum temps d'accès 11 Ms autoboot.

CARTE DISQUE DUR SCSI 100 MEGA — 16160 F
Disque Quantum temps d'accès 11 Ms autoboot.

KIT DISQUE DUR SPIRIT TECHNOLOGY SHD 506-30 — 5690 F
Carte contrôleur SCSI autoboot, disque dur 30 Mega 5 ... 4 temps d'accès 65 Ms

CARTES

CARTE GVP IMPACT 03025 — 15190 F
68030 à 25 MHz ou processeur 68882, contrôleur autoboot pour disque dur, carte d'extension RAM 32 bits de 4 mega extensible à 8 mega externe.

CARTE GVP IMPACT 3001-4 Mo — 34760 F
Mêmes caractéristiques que la carte Impact G3025 avec 4 mega de RAM 32 bits enfichée

CARTE COMMODORE 68020 à 14 MHz — 14060 F
2 méga de mémoire extensible à 4 méga.

GVP HC2/0 POUR A 2000 — 3590 F
Carte contrôleur SCSI avec support pour ... mega de FAST RAM avec ROM autoboot.

GVP HC2/2 POUR A 2000 — 6640 F
Mêmes caractéristiques que la GVP HC2/0 avec 2 méga de FAST RAM enfichée

CARTE FLICKER FIXER COMMODORE — 9560 F

CARTE D'EXTENSION 2 MEGA — 6740 F
Extensible à 8 méga

CARTE D'EXTENSION 8 MEGA — 22510 F

CARTE PASSERELLE PC XT — 5360 F
512 K de mémoire + lecteur 5 1/4 de 360 K + câble + logiciels et manuels DOS 3.2

CARTE PASSERELLE PC AT — 10890 F
1 Mo de mémoire + lecteur 5 1/4 DE 1.2 Mo + câble + logiciels et manuels DOS 3.3

RANGEMENT ET ENTRETIEN

BOITES DE RANGEMENT 3 POUCES 1/2

DD 14 — 39F
Boîte de 10 disquettes 3"1/2. Coloris gris.

YUD 35 — 29F
Boîte de 10 disquettes 3"1/2. Transparente.

DS 40L sans clé — 69F
DS 40L avec clé — 139F
Boîte 40 disquettes 3"1/2 avec intercalaires et couvercle transparent.

MEDIABOX POSSO — 139F
Boîte 50 disquettes 3"1/2 avec intercalaires
C'est de loin la boîte la plus vendue chez GENERAL. Du présentation modulaire, elle est munie de rivets qui permettent de les emboîter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option avec des intercalaires supplémentaires.

YA 6090 sans clé — 129F
YA 6090 avec clé — 175F
Boîte 60 disquettes 3"1/2 avec intercalaires et couvercle transparent.

JET EXECUTIVE — 119F
Pochette 20 disquettes 3 1/2 type agrafe.

HOUSSES

Housses souples en matière anti-statique. Couleur noire avec liseret rouge

CLAVIER AMIGA A 500 — 60F
CLAVIER AMIGA A 2000 — 60F
HOUSSES AMIGA 500 (clavier moniteur) — 150F
HOUSSES AMIGA 2000 (clavier moniteur) — 345F
TOUS MODELES IMPRIMANTES 80 COLONNES — 80F
TOUS MODELES IMPRIMANTES 132 COLONNES — 90F

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT — 95F
Nettoyage des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique des ordinateurs. Ne laisse aucun dépôt.

PRINTER 66 — 95F
Nettoyant d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles resinifiées. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3"1/2 AVEC SON LIQUIDE — 149F
S'introduit dans le lecteur de disquette. Nettoie les têtes du lecteur

DIVERS

MOUSE MATE — 85F
Tapis souris en néoprène. Favorise considérablement la rotation de la boule

RUBANS IMPRIMANTES
Prix spécieux pour possesseurs A 500 / A 2000

RUBAN TOUS MODELES IMPRIMANTE 80 COLONNES, couleur : NOIR 50F pièce

RUBAN TOUS MODELES IMPRIMANTE 132 COLONNES couleur : NOIR — 80F pièce

RUBAN TOUS MODELES IMPRIMANTE 80 COLONNES couleur : QUADRI — 100F pièce

RAMES PAPIER

Rame papier non zone Format A4, bandes caroll détachables 500 feuilles — 69F

Rame papier non zone Format A3, bandes caroll detachables 500 feuilles — 69F

Rame Etiquettes 12x3cm le 1000 sur parsvent bandes caroll — 85F

FILTRE ECRAN 14 POUCES — 195F
Filtre seuil micromailles. Améliore la perspicacité. Evite le clignotement.

SUPPORT ECRAN ORIENTABLE — 250F
Support écran orientable à 360° de latitude et 20°de longitude. Très pratique

UNIVERSAL PRINTER STAND — 250FF
Support universel pour tout type d'imprimante. Permet de ranger la rame de papier sous l'imprimante.

SAC DE TRANSPORT TOILE ZZ GAG
UNITE CENTRALE et MONITEUR — 695F
UNITE CENTRALE — 365F
MONITEUR — 360F

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

DEPARTEMENT MEGASOFTS

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosite du logiciel pendant les 15 premiers jours d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisees des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels de Paris. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désire, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une demonstration du megasoft que vous souhaitez acquérir.

MEGA COMPILATIONS JEUX

TRIAD — 255 F
BARBARIAN (PSYNO) + STARGLIDER + DEFENDER OF THE CROWN

MEGA PACK — 239 F
WINTER OLYMPIAD + PLUTOS + SUICIDE MISSION + SECONDS OUT + FORST BYTE

AMIGA GOLD HITS — 245 F
BIONIC COMMANDO + ROLLING THUNDER + JINKS + LEADERBOARD

FORCES MAGIQUES — 249 F
LA PANTHERE ROSE + WESTERN GAMES + CLEVER AND SMART + VAMPIRE EMPIRE

PRECIOUS METAL — 245 F
ARCHE CAPTAIN BLOOD + XENON + ARKANOID 2 + CRAZY CAR

PREMIUM COLLECTION — 245 F
NEBULUS + NETHER WORLD + EXOLON + ZYNAPS

NOUVEAUTES JEUX

1943	219 F
4x4 OFF ROAD RACING	219 F
3d4 TURBO CUP	236 F
ACTION SERVICE	275 F
ADVANCED DUNGEON AND DRAGON	219 F
AFTER BURNER	245 F
ALBEDO	189 F
AQUAVENTURA	229 F
AS TAROT +	195 F
BAAL	125 F
BARD'S TALE 2	245 F
BARD'S TALE 3	245 F
BATMAN	230 F
BATTLE CHESS	235 F
BUGGY BOY	350 F
CARRIER COMMAND	239 F
CRAZY CARS 2	245 F
CYBERNOID	219 F
CYBERNOID 2	239 F
DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE	219 F
DOUBLE DRAGON	199 F
DRAGON NINJA	245 F
DRILLER	219 F
DUNGEON MASTER	219 F
ELITE	239 F
EMMANUELLE	219 F
EXPLORA	349 F
FEDERATION OF FREE	369 F
FERRARI FORMULA ONE	245 F
FINAL ASSAULT	195 F
FINAL COMMAND	189 F
FIRE AND FORGET	245 F
GALACTIC CONQUEROR	245 F
G.I.G.N. OPERATION JUPITER	219 F
GOLD RUNNER 2	219 F
DEE BEE AIR RALLY	195 F
GHOST AND GOBBLINS	229 F
GUERILLA WARS	219 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	219 F
INTERCEPTOR	245 F
IRON LORD	285 F
IRON TRACKERS	219 F
JACKAL	219 F
JEANNE D'ARC	279 F
JUNGLE BOOK	229 F
KARATE KIO 2	239 F
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	335 F
LIVE AND LET DIE	219 F
MAD SHOW	219 F
MANOIR DE MORTEVIELLE	236 F
MAUPITI ISLAND	239 F
MEURTRE A VENISE	345 F
MINIGOLF	195 F
MOTOR MASSACRE	179 F
NEATHER WORLD	219 F
NEBULUS	195 F
NORTH AND SOUTH	279 F
OPERATION WOLF	225 F
OUTRUN	219 F
OVERLANDER	235 F
PAC LAND	179 F
PACMANIA	129 F
PLATOON	219 F
POWERDROME	239 F
POWER PLAY	179 F
PUFFY'S SAGE	L.359 F
PURPLE SATURN DAY	239 F
QUESTION 2	239 F
RAMBO 3	219 F
REALM OF THE TRULLS	235 F
RETURN OF THE JEDI	195 F
ROAD BLASTERS	219 F
ROBOCOP	245 F
ROCKET RANGER	345 F
ROGER RABBIT	229 F
SCRABBLE	239 F
SENTINEL	219 F
SHOOT THEM UP CONTRAT	219 F
SIDE ARMS	219 F
SKATE BALL	195 F
SKRULL	219 F
SKYCHASE	179 F
SPACE HARRIER	219 F
SPACE HARRIER 2	225 F
SPEED BALL	239 F
STARBALL	245 F
STARGLIDER 2	219 F
STARGOOSE	195 F
STARRAT	239 F
STREET FIGHTER	195 F
STREET SPORTS BASKET	195 F
SUPERMAN	239 F
SUPER SKI	219 F
TECHNOCOP	189 F
THE DEEP	189 F
THE ELIMINATOR	219 F
THE GAMES WINTER	195 F
THE KRISTAL	279 F
THE LAST NINJA 2	195 F
THUNDERBLADE	245 F
TINTIN SUR LA LUNE	279 F
TIGER ROAD	239 F
TRIVIAL PURSUIT (nouvelle génération)	195 F
ULTIMA 5	329 F
ULTIMATE GOLF	195 F
U.M.S	239 F
TERMINATOR	219 F
VICTORY ROAD	219 F
VIRUS	195 F
WANDERER	219 F
WEC LE MANS	245 F
WEIRD DREAM	229 F
WHIRLIGIG	179 F
XENON	179 F
ZOOM	195 F
ZYNAPS	219 F
BIO CHALLENGE	195 F
COSMIC PIRATES	195 F
RUN THE GUANTLET	245 F
ARCHIPELAGOS	249 F
BALLISTIX	195 F
EXPLORA 2	335 F
CUSTODIAN	195 F
DRAGONS LAIR	265 F
F15 COMBAT PILOT	249 F
FOFT	STO F
FLYING SHARK	190 F
GARY LINEKER NGTSHOT	190 F
HUMAN KILLING MACHINE	149 F
LAST DUEL	165 F
MICROPROSE SOCCER	239 F
MILLENIUM 2.2	245 F
POPULUS	245 F
REAL GHOSBUSTERS	245 F
RTYPE	229 F
SAVAGE	195 F
SDI	245 F
TARGHAN	229 F
THE DARK SIDE	245 F
WAR IN MIDDLE EARTH	245 F
GAME GRAND MAITRE	450 F
DENARIS	199 F
DRAGON'S LAIR	450 F
FALCON	255 F
GAUNTLET 2	229 F
INTERNATIONAL KARATE +	245 F
LA QUETE DIMEAU DU TEMPS	245 F
LED STORM	195 F
LOMBARD RALLY	250 F
SUPER HANG ON	245 F
SWORD OF SODAN	245 F
TEEN AGE QUEEN	245 F
TITAN	245 F
ZAC MAC CRAKEN	245 F

EDUCATIFS

ENIGME OXFORD	280 F
BIG BEN	280 F
VISA HYDE PARK	255 F
FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE 6e	280 F
BOSSE DES MATHS 6e	220 F
BOSSE DES MATHS 5e	220 F
BOSSE DES MATHS 4e	230 F
BOSSE DES MATHS 3e	230 F

LOGICIELS PRO

TRAITEMENT DE TEXTE

EXCELLENCE	2990 F
BECKER TEXT	795 F
KINDWORDS 2.0	540 F
PROWRITE	1050 F
TEXTCRAFT +	750 F

MISE EN PAGE

PAGE SETTER	779 F
PROFESSIONAL PAGE	9590 F
PUBLISHING PARTNER	2450 F

BASE DE DONNÉES

DATAMAT	465 F
SUPERBASE PERSONAL	595 F
SUPERBASE PROFESSIONAL	1850 F

TABLEURS

MAXIPLAN 500	1850 F
MAXIPLAN +	1900 F
VIP PROFESSIONAL	1355 F

GRAPHISME

AEGIS ANIMATOR	255 F
AEGIS DRAW 2000	2190 F
AEGIS IMPACT	750 F
AEGIS VIDEOSCAPE 3D	1170 F
ANIMATE 3D	1220 F
COMIC SETTER	850 F
DELUXE PAINT III	355 F
DESIGN 3D	900 F
DIGIPAINT II	850 F
DIGIVIEW GOLD	2190 F
FANTAVISION	499 F
GRABBIT	299 F
MODELER 3D	790 F
PAGE FLIPPER	850 F
PAGE FLIPPER + F/X	1350 F
PHOTO LAB	1150 F
PHOTOR PAINT	990 F
PRINT MASTER +	350 F
THE CALLIGRAPHER	810 F
SCULT 3D	850 F

VIDEO

AEGIS VIDEO TITLER	1050 F
DELUXE VIDEO	990 F
DELUXE PRODUCTIONS	1800 F
PRO VIDEO +	2350 F
TV TEXT	900 F
TV SHOW	900 F
VIDEO GENERIC MASTER	790 F
VIDEO SHIPE MASTER	990 F

MUSIQUE

AEGIS AUDIOMASTER II	630 F
AEGIS SONIX	590 F
AMIGA	990 F
DELUXE MUSIC	950 F
Dr T'S	1990 F
MUSIC STUDIO	315 F
PERFECT SOUND	790 F
STUDIO 16	1200 F
SYNTHIA	850 F
TRACK 16	465 F

LANGAGES

BASIC QFA 3.0	750 F
DEVPACK 2.0 ASS	690 F
N'SEKA 2.3	790 F
LATTICE C V5.0	2890 F
LATTICE C++	4170 F
MCC PASCAL 2	660 F

SERVICE VPC

5 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne reglez que lors de la livraison de votre materiel. Prevoir 20 F de frais de contre remboursement lors d'une expedition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d une valeur de plus de 2000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore telephonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42 06 50 50 postes 436 ou 441)

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous telephoner et nous commander le materiel desire en nous donnant le numero de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le reglement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant (voir ci-contre)

4) **PAR MANDAT :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en precisant que vous desirez regler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expedions votre commande

5) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements detaillés pour l achat à crédit vous pouvez joindre M. TREILLET Responsable Crédit, au (1) 42 06 50 50 poste 458. Si tout vous parait clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en precisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier nous vous envoyons un dossier de credit que vous devez nous retourner dument rempli et signe. Après acceptation de ce dossier nous vous expédions le materiel. Pièces demandées : piece d'identite, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisee

Amis de Province, ce service est fait pour vous

- **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus
  50 F pour les accessoires, les imprimantes et les disquettes vierges
  120 F pour les machines (Corse, Dom-Tom, nous consulter)

Ce forfait n est pas cumulable : c est-a-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos materiels sont expediés en recommande

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à le commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par :

☐ Contre-remboursement ☐ Carte Bleue*
☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Credit

* N° de Carte Bleue — Date expir. CB

NOM Prénom
N° Rue
Code Postal
Ville
Tél

COM. REVUE / 10-89

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client :

Avez vous déjà commande par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/989 OUI ☐ NON ☐

Date

Signature

Pour de mineurs, la signature des parents est obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

PLUS DE 5000 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS FONT CONFIANCE

OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, règlement sur relevé de factures. La vente en gros s adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera acces aux prix de gros. Pour toute information, contactez M. MORDILLAT ou M. ALVAREZ, tél 42.06.50.50, telex 214.034 telecopie 42.38.36.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre materiel chez GENERAL

1°) ouverture d'un compte avec, après la première commande, un paiement à réception de facture ;

2°) un financement personnalisé :
- crédit
- crédit bail pour tout materiel d une valeur supérieure à 10 000 F à condition d'avoir au moins deux exercices d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de recuperer la TVA sur les loyers mensuels.

3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée)

4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ,

5°) une assistance téléphonique, avec limitation de temps

6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ,

7°) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite

```
; supplementaire.
CloseS:
  move.l        IntBase,a6
  move.l        ScrHandle,a0
  jsr           CloseScreen(a6)

  move.l        GfxBase,a6
  move.l        TextFont,d0
  beq           DontCloseFont
  move.l        d0,a1
  jsr           CloseFont(a6)

DontCloseFont:
  move.l        ExecBase,a6
  move.l        DiskFontBase,a1
  jmp           CloseLibrary(a6)
OpenW:
  move.l        IntBase,a6
  move.l        a0,-(sp)
  lea           4(a0),a0
  move.l        ScrHandle,30(a0)
  jsr           OpenWindow(a6)
  move.l        (sp)+,a0
  move.l        d0,(a0)
  rts

CloseW:
  move.l        IntBase,a6
  jmp           CloseWindow(a6)

; ********************
; * Zone des données *
; ********************

IntBase:        dc.l        0
GfxBase:        dc.l        0
DiskFontBase:   dc.l        0
ScrHandle:      dc.l        0
TextFont.       dc.l        0
IntName:        dc.b        "intuition.library",0
                even
GfxName:        dc.b        "graphics.library",0
                even
DiskFontName:   dc.b        "diskfont.library",0
                even

; *** Structure NewScreen
ScreenDefs:
  dc.w          0,0,640,256,2
  dc.b          2,1
  dc.w          MODE_640,CUSTOMSCREEN
  dc.l          0,ScrTitre,0,0
ScrTitre:
  dc.b          "Commodore Revue",0
                even

; *** Structure NewWindow
WindowDefs:
WinHandle:
  dc.l          0
  dc.w          0,0,640,256
  dc.b          0,1
  dc.l          MENUPICK
  dc.l          BACKDROP|BORDERLESS|ACTIVATE
  dc.l          0,0,0,0,0 , Pas de titre !
  dc.w          50,50,320,256,CUSTOMSCREEN

; *** Structure NewWindow pour le Requester
ReqWindowDefs:
ReqWinHandle:
  dc.l          0
  dc.w          0,11,320,120
  dc.b          0,1
  dc.l          GADGETUP|GADGETDOWN
  dc.l          WINDOWDRAG|ACTIVATE|RMBTRAP
  dc.l          ReqGadgetDefs
  dc.l          0,ReqWinTitre,0,0 ; Pas de titre !
  dc.w          0,0,0,0,CUSTOMSCREEN
ReqWinTitre:
  dc.b          "Et un Requester, un !",0
                even

; *** Structures Gadget, IntuiText, Border
;     et  Image pour le Requester
ReqGadgetDefs:
ReqGadget1.
  dc.l          ReqGadget2 , NextGadget
  dc.w          25,100,40,9 ; Pos & Taille
  dc.w          GADGHCOMP ; Flags
  dc.w          RELVERIFY ; Activation Flags
  dc.w          BOOLGADGET , Gadget Type (boolean)
  dc.l          ReqBorder1 , Gadget Image
  dc.l          0          , Gadget Select
  dc.l          ReqGad1iText , Gadget Text
  dc.l          0          ; Mutual Exclude
  dc.l          0          ; Special Info
  dc.w          60+1       ; Gadget ID
  dc.l          0          ; User Data
ReqBorder1.
  dc.w          0,0        ; Offset
  dc.b          1,1        ; DPen, BPen
  dc.b          1          ; Write Mode
  dc.b          5          ; Nb Coords
  dc.l          ReqCoords1 ; Coords Border
  dc.l          0          ; NextBorder
ReqGad1iText:
  dc.b          1,1        ; Couleurs
  dc.b          0,0        ; Write Mode, even
  dc.w          11,1       ; xPos, yPos
  dc.l          0          ; Font
  dc.l          ReqGad1Txt ; Texte
  dc.l          0
ReqCoords1:
  dc.w          -1,-1,40,-1,40,9,-1,9, 1,0
ReqGad1Txt:
  dc.b          "OK",0
                even

ReqGadget2:
  dc.l          ReqGadget3
  dc.w          95,100,200,9
  dc.w          GADGHCOMP,RELVERIFY,BOOLGADGET
  dc.l          ReqBorder2,0,ReqGad2iText,0,0
  dc.w          60+2       ; GadgetID
  dc.l          0
ReqBorder2:
```

```
  dc.w          0,0
  dc.b          1,1,1,5
  dc.l          ReqCoords2,0
ReqGad2iText:
  dc.b          1,1,0,0
  dc.w          46,1
  dc.l          0,ReqGad2Txt,0
ReqCoords2:
  dc.w          -1,-1,200,-1,200,9,-1,9,-1,0
ReqGad2Txt:
  dc.b          "Ca Flashe !!",0
                even

ReqGadget3:
  dc.l          ReqGadget4
  dc.w          25,80,270,9
  dc.w          GADGHCOMP,RELVERIFY,STRGADGET
  dc.l          ReqBorder3,0,ReqGad3iText,0
  dc.l          ReqGad3Info
  dc.w          60+3
  dc.l          0
ReqBorder3:
  dc.w          0,0
  dc.b          1,1,1,5
  dc.l          ReqCoords3,0
ReqGad3iText:
  dc.b          1,1,0,0
  dc.w          0,-10
  dc.l          0,ReqGad3Txt,0
ReqCoords3:
  dc.w          -1,-1,270,-1,270,9,-1,9,-1,0
ReqGad3Txt:
  dc.b          "Un peu de place pour ecrire :",0
                even
ReqGad3Info:    dc.l        TextBuffer ; Buffer
  dc.l          UndoBuffer
  dc.w          0           ; Curs pos
  dc.w          33          ; Max. cars
  dc.w          0           ; 1er car.
  dc.w          0,0,0,0,0
  dc.l          0           ; Rastport
  dc.l          0           ; LongInt
  dc.l          0           ; KeyMap
TextBuffer:
  dcb.l         9
UndoBuffer:
  dcb.l         9

ReqGadget4:
  dc.l          ReqGadget5
  dc.w          25,40,270,20
  dc.w          4,0,PROPGADGET
  dc.l          ReqImage4,0,0,0
  dc.l          ReqGad4Info
  dc.w          60+4
  dc.l          0
ReqImage4:
  dc.w          0,0,0,0,1 ; Pos, Taille & Prof
  dc.l          ReqImgData4 ; Data image
  dc.b          0,0         ; Couleurs
  dc.l          0           ; Next Image
ReqImgData4:
  dc.l          0,0,0,0     ; Pas de données
```

```
ReqGad4Info:
  dc.w          AUTOKNOB|FREEHORIZ
  dc.w          0
ReqGad4Pos:
  dc.w          0
  dc.w          $ffff/16,0
  dc.w          0,0,0,0,0,0

ReqGadget5:
  dc.l          0
  dc.w          25,16,270,20
  dc.w          GADGHNONE,0,BOOLGADGET
  dc.l          ReqBorder5,0,ReqGad5iText,0,0
  dc.w          60+5
  dc.l          0
ReqBorder5:
  dc.w          0,0
  dc.b          1,0,0,5
  dc.l          ReqCoords5,0
ReqGad5iText:
  dc.b          1,1,0,0
  dc.w          7,2
  dc.l          FontDefs,ReqGad5Txt,0
ReqCoords5:
  dc.w          -1,-1,270,-1,270,20,-1,20,-1,-1
ReqGad5Txt:
  dc.b          "VOICI DE L'EMERALD 17",0
                even


; *** Structure TextAttr pour la fonte (emerald 17)
FontDefs:
  dc.l          FontName
  dc.w          17
  dc.b          %0010,0 ; Style Gras
FontName:
  dc.b          "emerald.font",0
                even

; *** Structures IntuiText pour l'AutoRequester
Body1Text:
  dc.b          2,0,0,0
  dc.w          10,5
  dc.l          0,BodyTxt,Body1Text2
BodyTxt:
  dc.b          "Texte du String-Gadget :",0
                even
Body1Text2:
  dc.b          3,0,0,0
  dc.w          10,15
  dc.l          0,TextBuffer,0

Button1Text:
  dc.b          3,0,0,0
  dc.w          5,3
  dc.l          0,ButtonTxt,0
ButtonTxt:
  dc.b          "Merci",0
                even


; *** Structure Menu
MenuDefs:
```

```
Menu1:
  dc.l          0
  dc.w          8,0,80,10,1
  dc.l          Menu1Titre,Menu1_1
  dc.w          0,0,0,0
Menu1Titre.
  dc.b          "Projet",0
                even

; *** Structure MenuItem
Menu1_1:
  dc.l          Menu1_2
  dc.w          0,0,110,12
  dc.w          ITEMTEXT|COMMSEQ|ITEMENABLED|HIGHCOMP
  dc.l          0,Menu1_1iText,0
  dc.b          "Q",0
  dc.l          0,0
Menu1_1iText.
  dc.b          2,0,0,0
  dc.w          3,2
  dc.l          0,Menu1_1Txt,0
```

```
Menu1_1Txt:
  dc.b          "Quitter",0
                even

Menu1_2:
  dc.l          0
  dc.w          0,12,110,12
  dc.w          ITEMTEXT|ITEMENABLED|HIGHCOMP
  dc.l          0,Menu1_2iText,0
  dc.b          0,0
  dc.l          0,0
Menu1_2iText:
  dc.b          2,0,0,0
  dc.w          3,2
  dc.l          0,Menu1_2Txt,0
Menu1_2Txt.
  dc.b          "Requester...",0
                even

  END
```

REQUESTER

De plus en plus axé programmation (et ce en tous langages) l'Amiga News Tech possède dorenavant son propre courrier technique. Nous ne pourrons de fait et malheureusement n'y traiter que les questions concernant les problèmes de programmation que vous pourrez rencontrer sur Amiga. Soyez donc gentils d'éviter les questions concernant l'imprimante XYZ qui n'est pas compatible avec le logiciel ABCD ou qui ne possède pas de driver adéquat, nous ne pourrons de toute façon pas faire grand chose pour vous.

Question : *Bonjour, pourriez vous me donner le format d'un fichier IFF ILBM afin que je puisse intégrer des routines de chargement/sauvegarde dans le logiciel graphique que je suis en train d'écrire (en langage C)? D'avance merci.*

Jean-Luc Verlay, Evry

Réponse : Mais certainement ! Comme vous le savez sans doute, le format IFF a été développé par Electronic Arts à la demande de Commodore Amiga, afin de créer un standard pour la communication des données entre les différents logiciels. Ce format inclut en fait non seulement les dessins bitmap crées à l'aide de programmes comme DeluxePaint, mais aussi les textes, musiques, sons échantillonés, etc.
Les quatre premiers octets d'un fichier IFF contiennent toujours la valeur "FORM" (codée en ASCII, bien sur). Une forme en IFF sert justement à différencier les blocs de données contenus dans le fichier (et nommés "chunks"). Plusieurs formes peuvent être mises à la suite dans un même fichier.

On trouve ensuite un mot long (4 octets encore) contenant la longueur de cette forme, exprimée en octets. Dans le cas d'un fichier IFF ne contenant qu'une seule forme, ce mot long sera égal à la taille du fichier moins quatre. Un fichier IFF minimum aura donc une taille de huit octets : 4 pour "FORM" et 4 autres pour la taille (0).
Suit alors un mot long (à nouveau 4 octets) indiquant le type du chunk. Il s'agit d'un mot de quatre lettre ASCII qui peut être :

- *ILBM : graphique,*
- *WORD : texte,*
- *SMUS : musique,*
- *8SVX : échantillon sonore 8 bits*
- *ANIM : animation*
- *etc.*

Ce mot long est immédiatement suivi du nom du chunk à venir (4 octets) et de sa longueur (4 autres octets). Il existe à l'heure actuelle beaucoup de noms de chunks possibles, mais voici toujours ceux que l'on peut trouver dans un fichier ILBM (pas forcément dans l'ordre !) :

- *BMHD (BitMap HeaDer) : caractéristiques du dessin,*
- *CMAP (Color Map) : table des couleurs,*
- *BODY (Corps) : données des bitplanes du dessin,*
- *CAMG (Commodore AMiGa) : mode de représentation.*

On peut également trouver les chunks NAME et AUTH qui contiennent respectivement les noms de l'œuvre et de son auteur.

Voici maintenant la description du contenu de chacun de ces chunks; n'oubliez pas que le nom d'un chunk est toujours suivi de sa longueur, exprimée sur un mot long, et non prise en compte dans les offsets donnés .

Chunk BMHD

Offset	Taille	Signification
+0	1 mot	Largeur du dessin
+2	1 mot	Hauteur du dessin
+4	1 mot	Position X du dessin dans la page
+6	1 mot	Position Y du dessin dans la page
+8	1 octet	Nombre de plans de bits
+9	1 octet	Masquage 0 = pas de masquage 1 = masquage 2 = transparent 3 = lasso
+10	1 octet	Compression 0 = pas de compression 1 = compression "ByteRun1"
+11	1 octet	Inutilisé
+12	1 mot	Numéro de registre de couleur du fond
+14	1 octet	Aspect X
+15	1 octet	Aspect Y
+16	1 mot	Largeur de la page source
+18	1 mot	Hauteur de la page source

Chunk CMAP (pour chaque couleur)

Offset	Taille	Signification
+0	1 octet	Valeur du rouge
+1	1 octet	Valeur du vert
+2	1 octet	Valeur du bleu

Chunk CAMG

Offset	Taille	Signification
+0	1 long	Mode de représentation selon OpenScreen( )

Chunk BODY

Offset	Taille	Signification
+0	Taille	Données des bitplanes, compressées ou non selon le BMHD. Les bitplanes sont disposés les uns à la suite des autres

Faites attention à ce qu'un chunk doit toujours être d'une longueur paire dans le fichier. Par exemple, dans un chunk CMAP avec une seule couleur, la longueur utile du chunk, celle exprimée tout de suite après son nom, serait 3, mais sa longueur véritable dans le fichier serait 4.

L'algorythme de compression utilisé porte le nom de "ByteRun1". Il est basé sur le principe du comptage des octets identiques. Pour le décoder, il faut lire un octet, et comparer sa valeur à 128
- s'il est inférieur à 128, il faudra lire autant d'octets dans la BODY et les afficher tels quels à l'écran,
- s'il est supérieur à 128, l'octet suivant dans la BODY sera répété (257 -octet) fois à l'écran;
- enfin, une valeur égale à 128 indique.. qu'il ne faut rien faire du tout !

On passe ensuite à l'octet suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin du fichier.

Voilà qui, nous espérons, aura répondu, peut-être même au delà de vos espérances, à votre question. Remercions au passage Max, l'auteur de l'initiation à l'assembleur 68000, pour ces précieux renseignements.

***Question :** Je voudrais savoir s'il est possible d'intégrer des musiques créées avec SoundTracker dans ces programmes en GfaBasic ?*

Denis Jerrit, Gravelt

Réponse : Oui, cela est parfaitement possible, moyennant tout de même un petit peu de travail... et beaucoup de mémoire (pas vous, l'ordinateur)
Avant toute chose, il faut disposer du listing assembleur de la PlayRoutine, Listing "diffusé" avec SoundTracker. Assurez-vous alors qu'elle est entièrement écrite en code relogeable (si mes souvenirs sont bons, elle l'est). Assemblez-la avec le k-Seka et incluez votre module musical avec la commande RI. Finalement, sauvegardez le tout avec la commande WI. Vous obtenez sur la disquette un fichier contenant votre musique et la routine assembleur pour la jouer, fichier qu'il ne reste plus qu'à inclure dans votre programme en Gfa grâce à l'instruction INLINE. Par la suite, une simple instruction C. ou CALL suffira à lancer la musique.

***Question :** Qu'est-ce donc que ce fameux Arexx dont on entend parler un peu partout depuis quelques temps ? Peut-on en savoir un peu plus sur le sujet ?*

Philippe de Menibus, le Vésinet

Réponse : Ouille, ouille, ouille. Ça risque d'être très difficile de décrire Arexx en quelques phrases. C'est pourquoi je préfère vous laisser sur votre faim en vous promettant pour bientôt un article complet sur le sujet. En attendant, sachez qu'un concurent à nous (que je ne nommerai pas, mais bon, il n'y en pas 36) a consacré une page entière de son dernier numéro à ce très intéressant langage.

Question : *Voilà, je débute en programmation sur Amiga, en assembleur pour être plus précis, et il y a quelque chose que je ne comprends pas. Ne riez pas, c'est certainement tout bête : pourquoi certains programmeurs "incluent"-ils des fichiers "i" dans leurs programmes, et d'autres non? Qu'apportent-ils concrètement, ces fichiers? Et comment puis-je, avec mon vieux K-Seka des familles, les utiliser?*

Olivier Veneuken, Ruy

Réponse : c'est en effet tout bête ! Les fichiers dits "include" évitent au programmeur des tonnes de définitions d'ESUates préliminaires, ils contiennent entre autres choses toutes les constantes importantes pour la programmation du système de l'Amiga, ainsi que les offsets de saut des fonctions des bibliothèques. Certains préfèrent les inclure dans leur code source, d'autres préférant définir eux-mêmes les constantes dont ils auront besoin. C'est une question de goût, uniquement. Quant à k-Seka, étant donné qu'il ne reconnaît pas la directive "include", seule la seconde solution est valable.

Voilà qui clôt notre courrier de ce mois-ci. Nous tenons tout de même, avant de nous séparer, à rassurer ceux qui ont écrit à Little Zaus concernant se Tube-Intro : il nous a promis le listing entier (mais sans commentaires) pour le mois prochain.

Qk et Cancel

VIEWPORT
CADEAU-SURPRISE (BIS)

Après moultes aventures ensoleillées, le cadeau-surprise promis le mois dernier arrive quand même. Rappelons qu'il s'agit du listing d'un programme mettant en œuvre la routine de défilement d'étoiles utilisée dans le jeu "Eagle's Rider" de Microids. Avec toutes nos excuses à Microids et à nos lecteurs.

```
;*****************;
;*               *;
;* EAGLE'S RIDER *;
;*               *;
;* MICROIDS 89   *;
;*               *;
;*****************;
; Version mettant uniquement
; en oeuvre le deplacement
; des etoiles.

; pour COMMODORE REVUE
;       ---------------

ExecBase        EQU     4
Forbid          EQU     -132
Permit          EQU     -138
AllocMem        EQU     -198
FreeMem         EQU     -210
OpenLibrary     EQU     -408
CloseLibrary    EQU     -414

Custom          EQU     $dff000
BPL1PTH         EQU     $0e0
DIWSTRT         EQU     $08e
DIWSTOP         EQU     $090
DDFSTRT         EQU     $092
DDFSTOP         EQU     $094
DMACON          EQU     $096
COP1LCH         EQU     $080
COPJMP1         EQU     $088
COLOR00         EQU     $180
JOY1DAT         EQU     $00c
SPRCON0         EQU     $100
VHPOSR          EQU     $006

CIAAPRA         EQU     $bfe001
CIAAPRB         EQU     $bfec01

PlaneX          EQU     320
PlaneY          EQU     200
PlaneSize       EQU     PlaneX/8*PlaneY
NbPlanes        EQU     5
ScreenSize      EQU     PlaneSize*NbPlanes

CHIP            EQU     2
CLR_CHIP        EQU     CHIP+$10000

CLsize          EQU     13*4

StartList       EQU     38

  movem.l       d0-d7/a0-a6,-(sp)

Main:
  move.l        ExecBase,a6 ; a6 = AbsExecBase
  lea           Custom,a5   ; a5 = Custom Chips

  jsr           Forbid(a6)  ; Interdit le multitache

Init_Ecr:
  move.l        #ScreenSize,d0 ; Demande de la
  move.l        #CHIP,d1       ; mémoire pour
  jsr           AllocMem(a6)   ; l'écran physique
  move.l        d0,Ecr_Phys
  beq           Fin3

  move.l        #ScreenSize,d0 ; Idem, mais
```

```
  move.l        #CLR_CHIP,d1   ; pour l'écran
  jsr           AllocMem(a6)   ; logique
  move.l        d0,Ecr_Log
  beq           Fin2

  move.l        #Clsize,d0   ; Et puis encore
  move.l        #CLR_CHIP,d1 ; un petit peu, mais
  jsr           AllocMem(a6) ; cette fois pour
  move.l        d0,Cladr     ; la Copper-List
  beq           Fin1

  move.w        #$0080,DMACON(a5) ; Stoppe le Copper

  move.l        Cladr,COP1LCH(a5) ; initialise
  clr.w         COPJMP1(a5)       ; de Copper-List

  move.w        #$4081,DIWSTRT(a5) ; PlayField
  move.w        #$ECC1,DIWSTOP(a5) ; en 320x200
  move.w        #$0038,DDFSTRT(a5)
  move.w        #$00D0,DDFSTOP(a5)

  move.w        #%0100001000000000,BPLCON0(a5)

  move.w        #$8080,DMACON(a5) ; Copper On

  lea           Palette,a0 ; Change les couleurs
  lea           COLOR00(a5),a1 ; de la palette
  moveq         #31,d0 ; 32 couleurs
SetPalette:
  move.w        (a0)+,(a1)+
  dbra          d0,SetPalette

;************************;
;*                      *;
;* Boucle principale    *;
;*                      *;
;************************;

Depart:

; La routine ci-dessous efface l'écran logique.
; Elle doit être rapide, d'où cette profusion de
; "movem.l" et le petit nombre d'itération
; de la boucle

Cls:
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(sp)
  lea           VideEcr,a0
  movem.l       (a0),d1-d7/a1-a6
  moveq         #(ScreenSize/1000)-1,d0
  move.l        Ecr_Log,a0
  add.l         #ScreenSize,a0
ClsLoop:
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 52 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 104 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 156 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 208 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 260 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 312 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 364 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 416 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 468 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 520 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 572 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 624 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 676 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 728 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 780 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 832 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 884 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 936 octets
  movem.l       d1-d7/a1-a6,-(a0) ; 988 octets
  movem.l       d1-d6,-(a0) ; 1000 octets
  dbra          d0,ClsLoop ; * 40 = 40000 octets

  movem.l       (sp)+,d1-d7/a1-a6

  bsr           macetoile ; Gestion des etoiles
  bsr           Joystick ; Gestion de l'Eagle

  move.w        #$0080,DMACON(a5) ; Copper Off

  move.l        Ecr_Phys,d0 ; Echange les adresses
  move.l        Ecr_Log,Ecr_Phys ; des ecrans
  move.l        d0,Ecr_Log

  move.l        CLadr,a0 ; Recalcule la nouvelle
  move.w        #BPL1PTH,d1 ; Copper List
  moveq         #NbPlanes-1,d2

Flip_Ecr:
  move.w        d1,(a0)+
  addq.w        #2,d1
  swap          d0
  move.w        d0,(a0)+
  move.w        d1,(a0)+
  addq.w        #2,d1
  swap          d0
  move.w        d0,(a0)+
  add.l         #PlaneSize,d0
  dbra          d2,Flip_Ecr
  move.l        #$fffffffe,(a0)

  move.w        #$8080,DMACON(a5) ; Copper On

Vsync: ; Attend le Vsync
  cmp.b         #2,VHPOSR(a5)
  bne.s         Vsync

  btst          #7,CIAAPRA ; test le bouton de feu
  bne           Depart ; boucle principale

;*****************************************;
;* FIN DU PROGRAMME                      *;
;* RESTORE LA MEMOIRE ET RETOURNE AU CLI *;
;*****************************************;

  move.w        #$0080,DMACON(a5) ; Copper Off

  lea           GfxName,a1
  clr.l         d0
  jsr           OpenLibrary(a6)
  move.l        d0,a0

  move.l        StartList(a0),COP1LCH(a5) ; Ancienne
  clr.w         COPJMP1(a5) ; Copper-List en place
```

```
  move.w        #$8080,DMACON(a5) ; Copper on

  move.l        a0,a1
  jsr           CloseLibrary(a6)

Fin:
  move.l        CLadr,a1 ; Libère la CHIP-Ram
  move.l        #CLsize,d0 ; de la Copper-List
  jsr           FreeMem(a6)

Fin1:

  move.l        Ecr_Log,a1 ; Ainsi que celle occupée
  move.l        #ScreenSize,d0 ; par l'écran logique
  jsr           FreeMem(a6)

Fin2:
  move.l        Ecr_Phys,a1 ; et l'écran physique
  move.l        #ScreenSize,d0
  jsr           FreeMem(a6)

Fin3:
  jsr           Permit(a6) ; autorise le multitache
  movem.l       (sp)+,d0-d7/a0-a6
  rts ; Fin du programme


;*************************************;
;* Module d'acquisition du Joystick  *;
;*************************************;

Joystick:
  clr.w         Joy_x
  clr.w         Joy_y

  move.w        JOY1DAT(a5),d0 ; Lecture du joy1
  btst          #1,d0 ; A droite ?
  beq           Joystick1 ; Non
  move.w        #-1,Joy_x ; Oui->étoiles à gauche!
Joystick1:
  btst          #9,d0 ; A gauche ?
  beq           Joystick2
  move.w        #1,Joy_x ; Oui->étoiles à droite!
Joystick2:
  move.w        d0,d1
  lsr.w         #1,d1
  eor.w         d0,d1
  btst          #0,d1 ; En bas ?
  beq           Joystick4
  move.w        #1,Joy_y ; Oui
Joystick4:
  btst          #8,d1 ; En haut ?
  beq           Joystick5
  move.w        #-1,Joy_y ; Oui
Joystick5:

  clr.l         d5
trai_clavier:
  move.w        Joy_y,d5
  add.w         d5,Hautbas
  cmpi.w        #10,Hautbas
  bmi           trai_clavier1
  move.w        #9,Hautbas

trai_clavier1:
  cmpi.w        #-10,Hautbas
  bgt           trai_clavier2
  move.w        #-9,Hautbas

trai_clavier2:
  move.w        Joy_x,d5
  add.w         d5,Droigau
  cmpi.w        #10,Droigau
  bmi           trai_clavier3
  move.w        #9,Droigau

trai_clavier3:
  cmpi.w        #-10,Droigau
  bgt           trai_clavier4
  move.w        #-9,Droigau

trai_clavier4:
  rts


*************************************************
* Module de gestion de deplacement des etoiles  *
*************************************************

macetoile:

; Affichage du 1er plan d'etoile
;-------------------------------
  lea           Etoile,a4 ; Table des coordonnées
  move.w        #1,Cou ; Couleur des étoiles
  bsr           affplan ; Affiche les étoiles

; Affichage du 3eme plan d'etoile
;-------------------------------

  lea           Etoile3,a4 ; Table des coordonnées
  move.w        #4,Cou ; Couleur des etoiles
  bsr           affplan ; Affiche les étoiles

; Calcul des nouvelles coordonnées
;--------------------------------

; pour le plan 1
;---------------

  lea           Etoile,a4 ; Table des coordonnées
  move.w        Df1f,Var1 ; vitesse de déplacement
  move.l        Ecrbuf1,Var2
  bsr           coor ; calcule les coordonnées
  move.l        Var2,Ecrbuf1
  move.w        Var1,Df1f

; pour le plan 3
;---------------

  lea           Etoile3,a4 ; Table des coordonnees
  move.w        Df3f,Var1 ; vitesse de déplacement
  move.l        Ecrbuf3,Var2
  bsr           coor ; calcule les coordonnées
  move.l        Var2,Ecrbuf3
  move.w        Var1,Df3f

  rts ; Fin du module de gestion des étoiles
```

TRANSACTOR L'ART DU LANGAGE-MACHINE

La suite de ce passionnant article de John Tambes, paru chez notre confrère Canadien "Transactor for the Amiga", dans laquelle l'auteur passe en revue de nouvelles techniques d'optimisation des programmes écrits en langage-machine.

L'OPTIMISATION LOCALE

Contrairement à tout ce que nous avons vu jusqu'ici, l'optimisation locale requiert un peu plus de réflexion quant aux moyens à utiliser. L'exemple le plus simple qui vienne à l'esprit est la multiplication.

Ainsi, pour adresser un élément particulier d'un tableau, il est nécessaire de multiplier son indice par la taille maximale des éléments. En assembleur, un bon programmeur se débrouille toujours pour jongler avec les puissances de deux. Au lieu de

```
move.L      indice, d0
mulu.w      # 6.d0
```

il écrira

```
move.L      indice, d0
lsl.L       # 3.d0
```

En ce qui concerne les décalages de bits, plusieurs règles sont à observer, qui sont résumées dans le tableau ci-dessous.

```
; décalage d'un bit à gauche :
  add.L       d0,d0
; décalage de 2 bits à gauche :
  lsl.L       # 2,d0
; décalage de 4 bits à gauche :
  lsl.L       # 4,d0
; décalage de 6 bits à gauche :
  lsl.L       # 6,d0
; décalage de 8 bits à gauche :
  lsl.L       # 8,d0
  add.L       d0,d0
; décalage de 10 bits à gauche :
  lsl.L       # 8,d0
  lsl.L       # 2,d0
; décalage de 16 bits à gauche :
  swap        d0
  moveq       # 0,d0
; décalage de 24 bits à gauche :
  swap        d0
  moveq       # 0,d0
  lsl.L       # 8.d0
; décalage de 25 bits à gauche :
  swap        d0
  moveq       # 0,d0
  lsl.L       # 8,d0
  add.L       d0,d0
; décalage d'1 bit à droite (pas optimisé) :
  lsr.L       # 1,d0
; décalage de 16 bits à droite :
  moveq       # 0,d0
  swap        d0
; décalage de 25 bits à droite :
  moveq       # 0,d0
  swap        d0
  lsr.L       # 8,d0
  lsr.L       # 1,d0
```

Toutes ces séquences sont plus rapides que

```
moveq       # No bits, d1
lsl.L       d1,d0
```

De plus, elles évitent l'utilisation d'un second registre. Elles sont particulièrement efficaces pour des décalages entre 9 et 15 bits. Pour des décalages de 16 bits et plus, rappelez-vous de toujours effectuer le SWAP au bon moment, suivant le sens du décalage.

Il est important de noter que tous ces décalages "maison" ne s'occupent absolument pas d'un éventuel bit de signe, mais il est vrai qu'en assembleur, on ne s'en soucie que rarement. Si vous avez vraiment besoin du bit se signe, utilisez l'Instruction EXT L en lieu et place de MOVEQ = 0.

Une optimisation particulière concerne l'ecriture d'un logiciel assembleur... en assembleur. lorsque l'on génère le code machine d'un registre quelconque, il faut d'abord masquer son numéro avec la constante 7, puis décaler ce résultat de 9 bits vers la gauche. Un bon programmeur aurait écrit quelque chose du style (en considérant que le numéro du registre se trouve dans d'0)

```
moveq   #7.dl     2 octets   4 cycles
and.L   d1,d0     2 octets   8 cycles
lsl.L   #8,d0     2 octets  24 cycles
edd.L   d0,d0     2 octets   6 cycles
        Total :   8 octets  44 cycles
```

Mais un programmeur (un peu plus) astucieux aurait certainement ecrit

```
lsl.b   #5,d0     2 octets  18 cycles
lsl.L   #4,d0     2 octets  18 cycles
        Total :   4 octete  32 cycles
```

(NDLR les explications manquant dans le texte original, en voici quelques unes succinctes certes mais qui présentent au moins l avantage d etre là
La premiere instruction decale tout d abord l octet de poids faible du registre d0 de 5 bits vers la gauche ce qui élimine au passage les bits supérieurs et donc réalise le AND =7 escompté La seconde instruction effectue enfin un decalage de 4 bits vers la gauche, complétant ainsi le decalage de 9 bits souhaité)

Ne jamais oublier que certaines instructions effectent les bits du CCR.

Un bon programme en assembleur ne comporte pour ainsi dire aucune instruction TST Le 68000 est en effet suffisamment bien conçu pour positionner les bits du CCR en fonction des opérations effectuées tout seul comme un grand Le seul cas ou le CCR n est pas affecte est lors de l initialisation d un registre d adresse

Mais chaque medaille a son revers si vous modifiez apres coup un programme pourtant considere comme terminé rien ne dit que vous n allez pas moditier du meme coup le CCR C est pourquoi il est parfois plus sur d utiliser l instruction MOVEM plus gourmande en mémoire et en temps d exécution que MOVE, pour sauvegarder des registres etc

Je ne vous apprendrais rien en vous disant que tester les bits du CCR permet de reagir a certaines conditions pour programmer des branchements divers L assembleur offre le luxe de pouvoir tester trois conditions en une seule fois

```
add.L  Vall,d0
bcs.s  Debordement  ; C,
bit.s  Negatif      ; S,
beq.s  Zero         ; et Z sont positionnés!
```

C est une situation que l on ne retrouve dans aucun langage évolué (exception faite du Fortran)
Lorsqu on ecrit de tels branchements, il est important d avoir bien en tête celui qui aura le plus de chance de se produire En d autres termes il faut être sûr que la condition que l on va tester est celle OUI A LE MOINS DE CHANCES d etre vérifiee Ainsi vous eviterez a chaque fois la perte de temps occasionnée par le saut lui-même

```
moveq #1,d0
and.L d0,d1
bne.s Error1          ; Erreur peu fréquente!
    ; suite du programme...
```

Abusez de l'instruction DBcc

La meilleure instruction du 68000 est encore DBcc (decrementation d un registre de donnees et branchement conditionnel) Même sur un 68010, toutes les instructions comprises entre DBcc et l adresse du branchement sont copiées dans une memoire-cache interne ce qui accelere leur traitement
Il faut toutefois porter une attention toute particuliere a l instruction DBRA
- le compteur de boucle est sur 16 bits les 16 autres restant inchanges
- il serait idéal de n inclure qu une seule instruction dans la boucle
la boucle est effectuee une fois de plus que specifiee dans le compteur
L utilisation de DBRA la plus courante est sans nul doute la copie de portions de memoire

```
moveq     #15,d0        ; copier 16 octets
lea       source.w,a0
lea       dest.w,a1
 Lab: move.L (a0)+,(a1)+
dbra      d0,Lab
```

Mais les instructions DBcc sont trop puissantes pour les limiter aux copies de memoire Elles sont particulierement adaptees aux comparaisons a l exploration et au remplissage de zones de memoire

```
move.w    Long,d0
move.L    ;chaine,a0
moveq     #ascii,d1     ; caractere cher-
                        che
bra.s     dbr
   Lab: cmp.b(a0)+,d1
   Lbr: dbne.sd0,Lab
```

L'OPTIMISATION GLOBALE

Nous avons déjà fait un grand pas en avant en économisant encore quelques octets et quelques cycles par ci par la Il nous reste encore à optimiser le programme dans son ensemble

Choisissez vos registres avec beaucoup d'attention

Un bon programme essaie de charger un ou plusieurs registres avec une valeur ou une adresse souvent utilisee et n y touche plus par la suite Cette valeur est ainsi accessible en permanence

Le meilleur exemple sur l Amiga est AbsExecBase, qui devrait être en permanence accessible dans le registre a6 — quitte à le sauvegarder ou à le réinitialiser lors d'appels a d'autres bibliotheques qu Exec

Evitez MOVEM autant que possible.
Il est souvent utile, lors d appels à un sous programme, de sauvegarder les registres corrompus pour les récupérer en revenant Essayez plutôt de faire en sorte que vos routines n'utilisent pas les mêmes registres que le programme principal

Evitez LINK et UNLK autant que possible.
LINK est souvent utilisée dans les langages complés, tel le C On ne la croise par contre que rarement dans un programme en langage machine (NDLR elle sert à créer un espace mémoire utilisable pour sauver des donnees trop grandes pour un registre En pratique, on l utilise surtout lors de la programmation de routines récursives) Quoiqu'il en soit, il est de loin préférable de créer une sous-routine supplémentaire chargée de sauver les valeurs, voire carrément de les empiler

Choisissez vos "flags" avec attention.
Si un octet de mémoire vous sert de drapeau à trois etats, il est plus efficient de lui affecter comme valeurs possibles —1, 0 et 1, ce qui permet des branchements plus rapides (avec Bcc, sans TST ni CMP avant)

Utiliser les tableaux comme il faut!
Beaucoup d opérations peuvent être réalisées à l'aide de tableaux Par exemple, pour une rotation de bloc dans un programme de dessin, il est préférable de calculer auparavant les 360 valeurs du sinus et de le stocker dans un tableau, plutôt que de les calculer par programmation

L'ARTILLERIE LOURDE

Tout ceci ne représente en aucun cas une liste exhaustive et immuable de ce qu'il faut faire pour améliorer ses programmes en assembleur 68000 Avec un peu de pratique, tout ce qui a été dit ici deviendra partie integrante de vous-même, comme un réflexe de programmation

En moyenne, seulement 5 % d'un programme monopolisant quelques 95 % de son temps d'exécution Il y a beaucoup à gagner en s'occupant d'optimiser les 95 % restants

DERNIER TRUC

Apprenez à utiliser le bit X
Le bit X du CCR est une des choses les plus étranges du 68000 Il n'est influencé que par peu d instructions, et n'est de fait presque jamais utilisé Il possede pourtant la très intéressante particularité d'initialiser un registre à 0 ou à —1, d'après sa valeur initiale

```
subx.l    d0,d0
```

Voila Nous allons terminer avec un petit test, histoire de voir si vous feriez un bon "optimiseur" une valeur quelconque est dans d0, et l'on ne connaît pas l'état du CCr, initialisez d1 à 0 si d0 est nul, et a 1 dans le cas contraire Vous pouvez au besoin perdre le contenu de d0 La solution est dans une derniere page de l'Amiga NewTech de ce mois-ci

John Toebes

Notes sur l auteur
John Toebes est analyste systeme au SAS Institute Inc de Cary en Caroline du Nord Il programme sur Amiga depuis 1985 et est notamment l auteur de plusieurs versions du compilateur Lattice C Il s occupe également du groupe The Software Distillery à qui l on doit plusieurs programmes du domaine public comme Hack PopCLI, NemWatch ou encore Blink

1989 John A Toebes et Transactor for the Amiga
1989 Commodore Revue Traduction et adaptation française assurées par Stephane Schreiber

Solution au problème de John Toebes

```
neg.L   d0
subx.L  d1,d1
neg.L   d1
```

VIDEO...

ET DÉBATS

VIDEO, une nouvelle rubrique que vous retrouverez chaque mois. Elle comprendra quatre volets à partir de novembre : un test de logiciel et/ou de matériel, une fiche "cuisine" (Fiche Pratique), une interview d'un professionnel de la vidéo ou d'une société qui utilise l'Amiga et un aperçu des produits vidéos grand publics susceptibles de se raccorder à la régie que devient l'Amiga (Vidéo GP).

VIDEO GRAND PUBLIC

Commodore Revue se lance dans la vidéo, croyant fermement à l'Amiga, régie vidéo grand public. Nous essaierons de vous tenir informé chaque mois de l'actualité vidéo grand public. Ce sera le rôle tenu par cette page «Vidéo GP».

CAMERA VIDEO

Si, grâce à nos «fiches pratiques» vidéo, vous allez vous mettre à titrer, monter, animer et triturer vos bandes vidéo, peut-être aurez-vous besoin de conseils pour le tournage même de vos films. La revue *Caméra vidéo* propose chaque mois un dossier. Cet été, un torride «comment tourner un film érotique», à la rentrée «toutes les astuces de la caméra cachée», ce mois ci découvrez le son (doublage et bruitage)

ULTRA COMPACT

Canon s'installe parmi les plus grands de la vidéo, sur un fauteuil que peu lui disputeront, avec son nouveau caméscope *Canovision A1*. Ultra compact, celui-ci n'est guère plus gros qu'un «gros» reflex 24 x 36. Pour le moment en Pal, la sortie de cet appareil en HI-8 est prévue, mais il faudra attendre encore quelques mois et sortir près de 17 000 F de son portefeuille.

Avec l'option de montage vidéo VHS-UMV 100 Portex, [illegible] ou contrastez inversez des scènes effectuez des fondus en noir

Portex électronique S.A. 18 rue de la Longue Sauix 59230 Saint Amand les Eaux.

N°1 LE TITRAGE

A nouvelle rubrique, petites explications. Les fiches pratiques Vidéo de Commodore Revue s'adressent aux vidéastes ou futurs acquéreurs de caméscope, et bien entendu propriétaires d'Amiga.

Nous vous proposerons chaque mois de progresser pas à pas dans le domaine de la post-production vidéo. Appuyer sur le déclencheur d'un caméscope n'est pas la seule joie de la vidéo : de nombreux aménagements peuvent être apportés à une bande pour le plaisir et une meilleure compréhension des images.

Familiales ou professionnelles, les images, pour peu qu'elles soient mises en valeur, auront toujours un impact plus immédiat que le son (encore que certains singles...).

Sachez que votre Amiga peut devenir la régie vidéo qu'il vous manque. Le but de ces fiches pratiques est de vous le faire découvrir.

Ah, posséder un caméscope et réaliser des films de famille (vacances, Noël...) ou des films professionnels (promotion, films techniques...), y ajouter des génériques, des sous-titres, des bulles, des fondus enchaînés, des masques... L'informatique et l'Amiga vous l'offrent à moindre prix, pour une qualité professionnelle. Notre post-production de salon débute par le titrage.

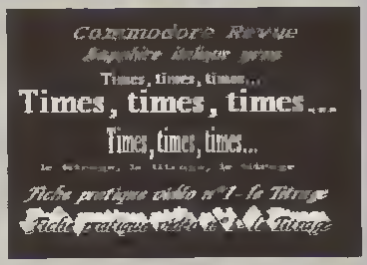
« Titrer » un film, ou plutôt une bande, consiste à tout autre chose que d'inscrire le nom de la susdite bande. Comme toujours en création et quelque qu'en soit le domaine, préparez un synopsis détaillé de toutes les tâches que vous allez exécuter. Puis suivez-le le plus possible à la lettre. Le dépistage et la correction de vos erreurs n'en sera que plus facile.

« Titrer », c'est avant tout choisir une ou plusieurs polices de caractères en accord et en harmonie avec le sujet traité. C'est ensuite placer et faire apparaître son texte de façon à ce qu'il soit lisible, mettant découvert lors d'une première lecture par un public nouveau. C'est ensuite régler les vitesses et sens de déplacement de manière à ce que le texte soit toujours lisible, sans obliger le spectateur à jouer les contorsionistes.

Enfin, c'est choisir ses effets spéciaux sobrement pour encore une fois, ne pas altérer la bonne lecture du texte qui, s'il est présent, est a priori là pour être vu et lu.

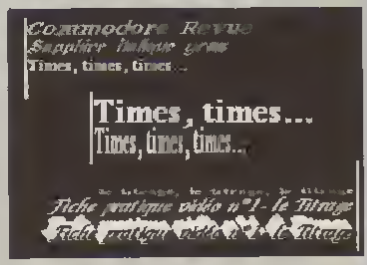
LES FONTES

— caractères en couleurs ou noir et blanc
— caractères en italique ou gras,
— dédoublement de caractères ;
— caractères classiques ou à effet
— taille variable (corps 8 à 30/40 par exemple),
— gestion proportionnelle du corps du caractère



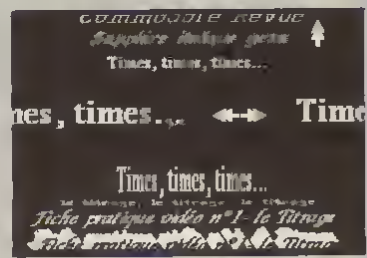
ESPACEMENT ET INTERLIGNAGE

— évitez les blancs trop importants entre certaines lettres, retravaillez l'espacement proportionnel.
— l'interlignage est tout aussi important : des lignes trop espacées doivent être le résultat d'une volonté arrêtée et non tenir du hasard du logiciel. Le plus souvent malheureusement, ces interlignages sont calculés automatiquement par le soft en fonction des caractères et il est très difficile d'y effectuer des corrections.
— lignes centrées, en drapeaux



EFFETS ET DÉPLACEMENTS

— l'utilisation des effets est importante : ils donneront du caractère ou de la mollesse à la bande selon qu'ils seront bien ou mal utilisés,
— scrolling de gauche à droite, de bas en haut (et inversement),
— déplacement en diagonale
— déplacement continu (type panneaux lumineux),
— déplacement page à page,
— effet de « Fade In » ou « Fade Out »
— apparition rapide ou disparition lente (et inversement)
— éclatement d'une ligne pour faire place à la suivante



VITESSE ET ESPACEMENT

En titrage, le temps prend en compte deux critères :
— la vitesse du défilement,
— la durée d'apparition.

Ils sont toujours réglés par défaut, à charge pour le créateur de les modifier en fonction de ses textes et effets.

TROIS TITREURS

Leurs avantages et inconvénients

VIDEO GENERIC MASTER (ANIMATION)

Disque : une disquette programme

Fontes : neuf fontes sélectionnables en plusieurs tailles jusqu au corps 32 Possibilité d'entrer d autres fontes propres au système

Résolution : quatre couleurs paramétrables Le fond d'écran peut-être coloré

Mémoire : utilisable sur Amiga 500

Scrolling : scrolling de bas en haut, page a page ou encore de droite à gauche sur une ligne, avec possibilté d'ajout de bandeau de fond

Effets : effet de doublement des caractères (relief) sur une ligne dans huit directions possibles : modification de l'alignement (centre, gauche droit) caracteres détourés, tabulation de la marge

POUR

— logiciel d'application rapide à mettre en œuvre,
— prix tres compétitif,
— scrolling vertical sans aucune saccade

CONTRE

— peu d'effets de mise en page ou portant sur les caractères

PRO VIDEO PLUS (AEGIS)

Pro V déo Plus est un logiciel de titre professionnel qui est uniquement commande au clavier C'est un peu la Rolls des titreurs Tout ou presque est réalisable

Disque : le programme se charge completement et prend pas mal de place

Effets : 92 effets differents sur les pages et 25 sur les lignes indépendantes

Quelques exemples : positionnement des caractères à differentes hauteurs sur une même rangée ou ligne soulignement étagé dedoublement des caractères (huit niveaux), chaque ligne peut avoir un colori différent

Résolution : seule résolution la « haute » (640 x 400)

Mémoire : minimun de trois méges de Ram ou cinq si l'on désire inserer des fonds d écran

POUR

— le plus performant

CONTRE

— le plus compliqué

VIDEO TITLER (AEGIS)

Disque : le programme est constitué de deux disquettes (le programme et un data disc)

Fontes : Video Titler utilise les fontes au standard « AmigaFont » De plus, il dispose de 20 fontes supplementaires avec effets ainsi que des « polyfonts » qui peuvent être modifees a l écran

Résolution : Vidéo Titler autorise l insertion d images au format IFF Le logiciel donne la possibilité de créer des palettes de couleurs HAM (4096 couleurs), la création de titre en basse resolution 320 x 200 ou 320 x 400 en overscan avec une capacite de 512 Ko

Mémoire : pour utiliser au mieux « Vidéo Titler » il est souhaitable de posseder un Mo de Ram minimum, ceci afin de l'utiliser en moyenne (640 x 200) ou haute resolution (640 x 400)

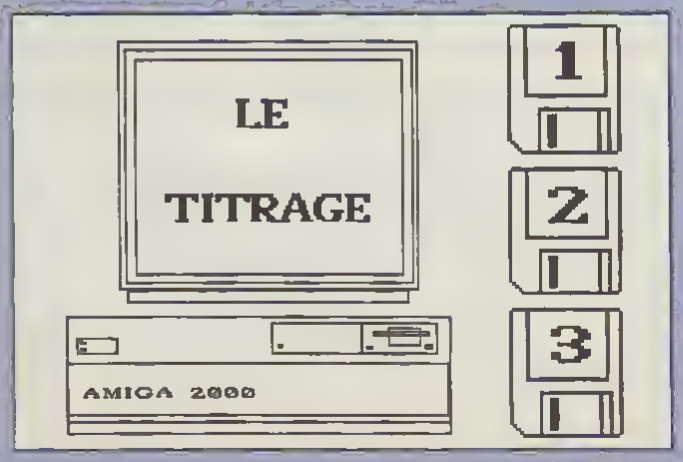
Scrolling : les scrollings sont saccadés

POUR

— polices de caractères et effets spéciaux sur fontes (effet néon, effet miroir ...);
— Vidéo Titler est intéressant pour les titres fixes.

CONTRE

— scrolling et manipulation du scrolling (première sauvegarde du texte avant de charger un programme scrolling qui ne réside pas en mémoire !



MATERIEL

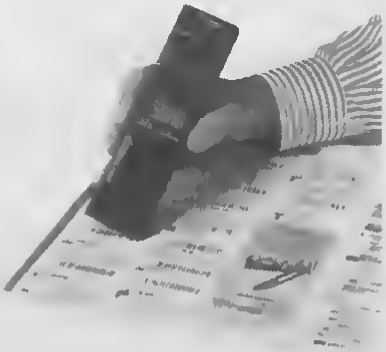
— un Amiga [illegible] à cinq Mo pour Pro Vidéo Plus
— un moniteur couleur
— un logiciel de titrage

Video Géneric Master ; édite par KimateK, 800 F. environ ; Pro Vidéo Plus édité par J.D.K. 3 000 F environ ; Video Titler edite par Aégis.

Y.S.

VIDIKO ? KESAKO ?

Vous désirez transférer des diapositives, des négatifs, des photos papiers, des cartes postales et autres images de taille équivalente sur bande vidéo ? Réalisez votre rêve grâce au *Vidiko*. Le Vidiko se présente comme une console de jeu vidéo, sur laquelle il est possible de cadrer à l'aide d'un zoom et de choisir le temps que durera une séquence. Le transfert s'effectue directement sur K7 au standard VHS. De plus, quelques musiques préenregistrées permettent de sonoriser vos films directement. Eurosystem, 16, rue des Piboules, 13770 Venelles.



TELECOMMANDE A CRAYON OPTIQUE INTEGREE

Les magnétoscopes *Panasonic L20 — L25* disposent d'un nouveau boîtier de télécommande. Si ce boîtier intègre toutes les commandes habituellement rencontrées en matière de vidéo, il se singularise par l'une de ses extrémités. En effet celle-ci est purement et simplement un crayon optique. La première fonction de ce crayon optique : lire les codes à barre permettant la programmation d'enregistrement télévisés. Certains supports de presse publient déja des codes à barre de ce type dans leur programme télé.

SCREEN-MAN

Sony, l'inventeur du «walkman», récidive en proposant le premier «vidéo-baladeur». Il est composé de deux produits : un magnétoscope et une caméra. Le mini magnétoscope, aux dimensions extrêmements réduites : 12 cm de côté sur 6 d'épaisseur, possède un écran à cristaux liquides de 3 pouces (6, 2 x 4, 6 cm). Le *GV-8m* puisque tel est son nom, est équipé d'une prise multibroches, acceptant le branchement d'un caméscope. Dix fois plus cher qu'un walkman, son prix se situe aux alentours de 9900 F.

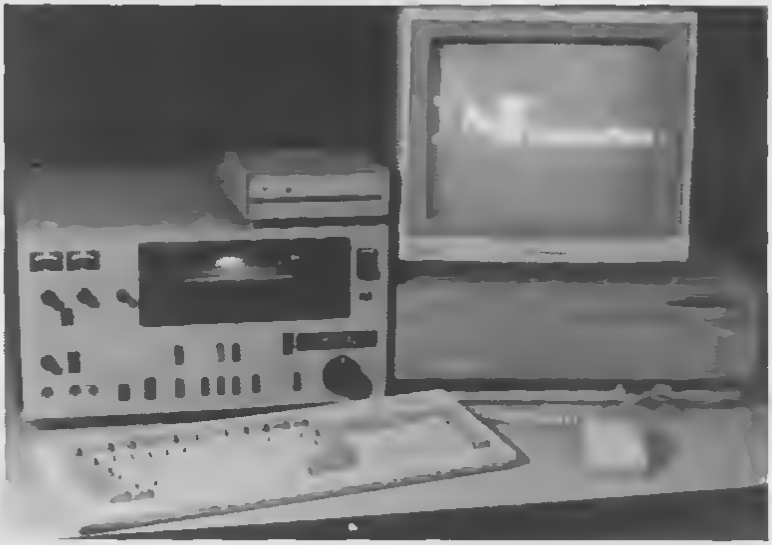
Panasonic MS1

Le caméscope Super-VHS MS1 propose un temps d'enregistrement de 3 heures (S VHS) ou 4 heures (VHS) avec cassette PAL. Le MS1 se caractérise par un objectif zoom assisté X10 électriquement, par la mise au point automatique Piezo électrique et bien d'autres choses.

Panasonic France S.A. (1) 45 91 02 98.

INFOMAT LE PILOTE DE MAGNÉTOSCOPES

Mettez d'un côté un ordinateur et de l'autre, un magnétoscope. Utilisez alors les qualités de l'un pour gommer les défauts de l'autre, et vous obtenez un boîtier de fabrication française, délicatement baptisé Infomat.



On sait depuis toujours que l'Amiga est particulièrement doué pour le graphisme et ses capacités en matière de vidéo, grâce au Genlock, ne sont plus à demontrer Infomat est un systeme permettant de piloter de maniere «intelligente» tout magnétoscope couplé à l'Amiga, de passer pour ainsi dire sans transition de l'image informatique à l'image vidéo, et même bien entendu de mixer les deux Le tout en temps réel, inutile de le préciser

Infomat se présente sous la forme d'un boîtier venant se connecter sur le port série de l'Amiga (la RS 232) Ce dernier envoie des commandes à Infomat dans un langage ne comportant que très peu d'instructions (donc très facilement maitrisable) Ces commandes sont du style PLAY 3 qui déclenchera la recherche et la lecture de la troisieme séquence enregistrée sur la cassette vidéo

Infomat possède son propre microprocesseur, ce qui libère l'Amiga pendant qu'il travaille On peut ainsi rechercher une sequence particuliere sur le magnetoscope pendant que l'Amiga affiche et anime une page à lui. Ainsi, finis les temps morts entre deux séquences vidéo

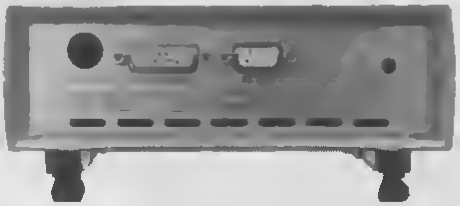
Les domaines d'application d'Infomat sont multiples film publicitaire interactif, formation professionnelle, etc

Bien que presenté sur Amiga 2000, Infomat est en realité compatible avec tout ordinateur équipé d'une interface série (ce qui inclut bien entendu l'Amiga 500) ainsi qu'avec tout logiciel capable d'y envoyer des données La démonstration qui m'en a été faite etait réalisee en GfA Basic et était tout-à-fait impressionnante

Pour ce qui est du magnétoscope, le choix peut se faire depuis le simple lecteur U'MATIC 3/4 (muni de la prise REMOTE) jusqu'au SP ou BVU/SP

Infomat est vendu au prix de 11 000 F HT

Infomat est un produit de la société IN'Formation SARL, 22 rue Irma Moreau, 13100 Aix-en Provence Tel (16) 42. 26 27. 99



DIVERS

DIFFUSIONS DES [illegible] MOD MUSIQUES [illegible] TILITAIRE [illegible] DOMAINE PUBL [illegible] AMIGA CATALOGUE GRATUIT FD BP 16 59115 LEERS JOINDRE 1 TIMBRE A 2 20 FRS SVP

JOURNAL LYCEEN CHERCHE DESSINATEUR BENEVOLE (MEME SUR ORDINATEUR) POUR ILLUSTRATIONS ET BD TEL 64 04 29 87

VDS LIVRE DE L AMIGADOS ETAT NEUF (149 F) CEDE A 100 F CHERCHE CONTACTS ET DOCS FRED BP 86 33350 CASTILLON LA BATAILLE

CHERCHE CONTACTS POUR AMELIORER MES CONNAISSANCES EN ASSEMBLEUR MC 68000 VONTRAT D 97220 TRINITE MARTINIQUE

AMIGA 500 ECHANGE LOGICIELS TRUCS ASTUCES DOCS ET UTIL CHERCHE EXTENSION L MO ECRAN MULTISYNCHRO + CARTE HAREL D 211 R ORADOUR GLANE 73000 CHAMBERY

AMIGA 500 CHERCHE DES CONTACTS POUR ECHANGER DES LOGICIELS DANS LA REGION DE TOULON (VAR) TEL 94 23 71 23 (MARC)

SERVICES

[illegible] ATION DIAP [illegible] TRAI [illegible] VIDEO [illegible] BETACAM IMAGES AM [illegible] TRAGES LOGO TEL 47 63 76 [illegible]

LOGICIELS

[illegible] VIEW 100 F SCULPT [illegible] VDEO GENERIC MASTER 4[illegible] F VIDEO TAPE MASTER 400 F LAU PENT 45 25 [illegible] 39

VDS ORIGINAUX POUR AMIGA THE KRYSTAL 190 F ZAK MC KRAKEN (VERSION FRANÇAISE) 120 F OU ECHANGES DEMANDER ABBES APRES 18 H AU (16) 87 02 45 91

RECHERCHE LOGICIEL POUR AMIGA 500 CRACK (CASSE BRIQUES) RECHERCHE AUSSI PERSONNE OU CLUB POUR CONTACTS M KREEMINSKI CHRISTIAN 66 RUE AUGUSTE DELATTRE 62470 CALONNE RICOUART

ACHETE TOUS PROGRAMMES POUR AMIGA (ORIGINAUX UNIQUEMENT) JEUX ET SURTOUT UTILITAIRES FAIRE OFFRE A MOFFA ROGER BP 190 1040 BRUXELLES 4 BELGIQUE

ACHETE TOUS DESSINS ANIMATIONS MUSIQUES SUR SOUND FX OU SONIX INFORMATIONS ET OFFRES A MAFFA ROGER BP 190 1040 BRUXELLES 4 BELGIQUE

MATERIELS

VDS POUR C64 IMPRIMANTE MPS 803 ETAT NEUF BI DIRECTIONNELLE PRIX 950 F DEF 78730 TEL 30 41 29 74

VDS GENLOCK PROFESSIONNEL 4000 F (NEUF 1 [illegible] 000 F) MONITEUR 1084 1900 F IMPRIMANTE MPS 1500 COULEUR 1500 F TEL 48 23 61 [illegible]

VDS POUR AMIGA 2000 KIT DD 20MO 2092 4000 F SCANNER TYPE A NEUF 2500 F KIT 1/2088 4 000 F TEL 51 37 93 93 POSTE 286

VDS KIT XT POUR AMIGA 2000 4000 F CARTE DISQUE DUR 32 MO REL POUR XT 3500 F SOUS GARANTIE TEL 81 34 10 96

VDS GST 1000 (CODEUR DECODEUR INCRUSTATEUR GENLOCK RVB VIDEO SOUT PAL/SECAM SERVI 5 MOIS TEL 40 86 41 26

VDS CARTE 68000 68881 12 MHZ + CARTE MEMOIRE 32 BITS 512 KO 5000 F A 2000 20 MO TRES BON ETAT 4000 F TEL OLIVIER AU 20 84 78 2[illegible]

VDS KIT EMULATEUR PC XT (CARTE MERE 512 KO + LECTEUR 5 1/4 + DOCS EMBALLAGE D ORIGINE GARANTIE 6 MOIS 3600 F TEL 61 44 7[illegible] 41 APRES 19 HEURES

VDS KIT PC COMPLET EMBALLE TRES PEU SERVI (6 FOIS) ACHETE 3 800 3600 F TEL 64 22 47 72 OU 70 45 48 52 (NICOLAS)

VDS IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 4000 2500 F + MODEM KORTEX FX COMPL 800 F TEL MARC AU 64 39 37 58

CBM 64/128

VDS ENSEMBLE C64 + MONITEUR COULEUR + LECTEUR DE DISQUETTE 1541 + LECTEUR DE K7 + JOYSTICKS + LIVRES + PLUS DE 160 JEUX 500 F TEL 46 81 82 65

C128 VDS PETSPEED 128 GRAPHIC EXPANDER ORIGINAUX + LIVRES C64 128 + SOURIS 128 + PLUS DE 40 TILT CHERCHE CONTACTS COOL POUR AMIGA TEL 90 24 35 08 LE SOIR

VDS C128 + 1541 + 1530 + POWER CARTRIDGE + 500 JEUX + LIVRES PERITEL 4000 F TEL 83 20 10 20

VDS C64 + SIMONS BASIC EN CARTRIDGE + MANUELS 750 F OU 800 F + LECTEUR DE K7 TEL 96 51 19 56 APRES 19 HEURES

AMIGA 1000

VDS AMIGA 1000 + MONITEUR COULEUR TRES BON ETAT + DELUXE PAINT + JEUX 5000 F TEL 1[illegible] 40 13 39 26 (SOIR) DEMANDER ALEXIS

VDS AMIGA 1000 + DD 20 MO 4000 F SIDECAR NEUF 512 KO 4000 F ENSEMBLE 8500 F AVEC NOMBREUX LOGICIELS PC ET AMIGA TEL 39 71 19 41 APRES 19 HEURES

AMIGA 2000

VDS [illegible] MONITEUR 1084S GARANTIE [illegible] ETAT NEUF 4000 FRS [illegible] NOMBREUX SOFTS TEL ENTRE 19 ET 20 H AU 45 59 16 74 OU 45 89 47 94

VDS AMIGA 2000 + MONITEUR 1084S + PACIFAL MOUSE + 4 JEUX + LIVRES + MIDI + TABLE METAL + 4 DISKS PRIX 12 500 F TEL (1) 47 25 48 32

VDS AMIGA 2000 + MONITEUR 1084S + CARTE PC XT + DD 20 MO + LOG + DOC SOUS GARANTIE 16 000 F A DEBATTRE TEL (1) 42 58 47 84

VDS AMIGA 2000 PEU SERVI + MONITEUR 1081 + LECTEUR INTERNE A2010 + 2 LOG NEUFS (DFAINT PPAGE SCULPT3D VALEUR 25 000 F VENDU 12 500 F TEL (1) 43 52 45 25 (DEMANDER TOM)

VDS AMIGA 2000 + 1084 S + CARTE XT + CTAR EC 10 COULEUR + JOYSTICK + SOFTS + DOCS LE TOUT SOUS GARANTIE 13500 F

VDS AMIGA 2000 + CARTE PC + MONITEUR 1084 COULEUR + LECTEUR 3 1/2 ET 5 1/4 + IMPRIMANTE EQ800 EPSON 15000 F TEL 46 [illegible] 1[illegible]

VDS AMIGA 2000 + 1 MICRO PROCESSEUR + MONITEUR 1084 S + DISQUE DUR 20 MO FILE CARD + CARTE XT 16600 F IMPRIMANTE DESKJET + RECHARGES D ENCRE 7000 F ENSEMBLE ACHETE EN MARS 89 TEL 99 72 27 24

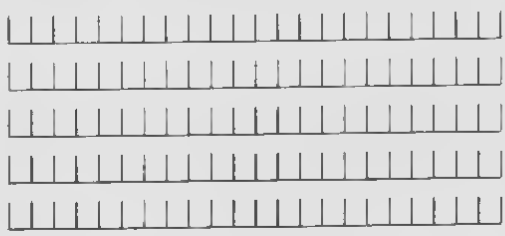
SUITE PETITES ANNONCES PAGE 70

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

Gratuite pour les abonnés

30 F par annonce pour les non-abonnés (chèque à l'ordre de Commodore Revue)

Remplissez ou recopiez une grille similaire et joignez-là à votre bon de commande.
Parution le mois suivant si réception avant le 10.



Commodore Revue
1 bis rue de Paradis 75010 Paris

DOMAINE PUBLIC

Pour beaucoup, le domaine public consiste en un bric-à-brac de programmes «gadgets» ne servant à rien, et encore, quand ils daignent bien vouloir fonctionner.

Certes, il faut bien reconnaître que pour se sentir à l'aise dans ce milieu, il vaut mieux maîtriser le plus possible sa machine. Cependant, les programmes «clés-en-main» sont de plus en plus nombreux, ce qui permet le développement de genres nouveaux.

Parmi ceux-ci, les jeux figurent en bonne place. Bien sûr, il existait déjà quelques jeux dans le domaine public, mais il s'agissait le plus souvent de jeux d'aventure ou de rôle textuels en provenance direct du monde UNIX, adaptés «à la va-vite» et n'exploitant presque pas les possibilités de l'Amiga.

Comme vous vous en doutez, les choses changent et désormais, la plupart des jeux du domaine public utilisent Intuition et ses menus déroulants plutôt que le CLI.

Bien que la qualité des programmes ait été grandement améliorée, tant en ce qui concerne les graphismes, les bruitages ou la «maniabilité», celle-ci ne peut pas encore réellement concurrencer les jeux du commerce. Quoique – vue la qualité de certains, on peut presque se le demander.

De plus, les jeux placés dans le domaine présentent plusieurs avantages non négligeables par rapport à ceux qui sont vendus. Tout d'abord, on ne les paye pas, ou presque pas, et deuxièmement, il arrive que les codes sources du programme soient fournis. Le plus souvent, on obtient les sources en envoyant la modique somme demandée par l'auteur du programme. Celà peut s'avérer très intéressant pour les apprentis programmeurs en manque d'exemples, ou même de routines pour réaliser leur premier jeu.

Aucun genre n'est oublié et l'on peut enfin trouver toutes sortes de jeu dans le domaine public. Commençons donc par les jeux de réflexion.

REFLEXION

Chess

Comme vous devez vous en douter, il s'agit d'un jeu d'échecs. Chess n'a rien à envier aux programmes du commerce en ce qui concerne la «jouabilité» et le nombre d'options. On peut sauvegarder une partie en cours pour la reprendre ultérieurement, revenir un coup en arrière, changer de côté, disposer les pièces à sa guise, changer les couleurs. Les plus courageux pourront même recoder le dessin des pièces.

En ce qui concerne le niveau de jeu, Chess, utilisant un algorythme «classique», est au niveau des autres jeux d'échecs sur ordinateur, c'est-à-dire qu'il peut battre un joueur occasionnel mais ne résistera pas très longtemps à un joueur chevronné.

BattleForce

Ce wargame plus ou moins inspiré d'un dessin animé, retrace l'affrontement de robots géants. Chaque robot a ses caractéristiques propres.

Le jeu est réalisé entièrement en haute résolution entrelacée. Certes les dessins sont très détaillés, ce qui est indispensable pour un wargame, mais, hélas !, le scintillement inhérent à l'Amiga donne rapidement mal à la tête.

Le monde dans lequel vous combattez n'est pas figé : vous pouvez soit le dessiner vous même par l'intermédiaire d'un éditeur de terrain, soit demander à l'Amiga d'en créer un au hasard. BattleForce réunit tous les ingrédients nécessaires à un bon wargame, mais la qualité de ce type de programme est très subjective !

AVENTURE/ROLE

Morio

Moria est un jeu de rôle dans le plus pur style. Un «Donjon et Dragon» sur ordinateur, qui devrait ravir tous les amateurs du genre. Un habitué des jeux de rôle «en carton» ne sera pas dépaysé : il retrouvera avec joie tous les paramètres classiques et tous les personnages fréquentant cet univers particulier (elfs, trolls et autres nains). Bien sûr, l'Amiga s'occupe du tirage au sort des caractéristiques de votre personnage lorsque vous le créez.

Le but du jeu est toujours le même : vous devez détruire l'infâme méchant retranché au fond de son sombre et sinistre donjon, gardé par d'ignobles personnages et d'horribles monstres. Pour réussir cette périlleuse mission, il faudra vous être équipé et entouré le mieux possible.

L'ergonomie de Moria est assez agréable, toutes les commandes se faisant par l'intermédiaire de menus déroulants ou du clavier (à chaque touche est affectée une opération).

Même si Moria ne révolutionne pas le concept du jeu de rôle, il est fort probable qu'il ravira tous ceux qui veulent pouvoir jouer tout seul.

ARCADES

PacMan87

Le titre de ce jeu devrait suffire pour que vous sachiez exactement de quoi il s'agit. Eh oui : c'est bien une émule de PacMan. Tant pis pour les trois personnes qui ne connaissent pas ce classique des jeux d'action, je n'en dirai pas plus.

PacMan87 représente même une évolution par rapport au classique PacMan. Désormais le labyrinthe est piégé, et vous ne pouvez emprunter tous les passages.

GARANTIE DE SERVICE :

- Matériel garanti deux ans
- SAV express 48 heures
- Reprise de votre ancien ordinateur.
- Règlement en quatre fois sans frais
- Carte bleue

VIDE SHOP

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!

- Expédition Semaine express 48 heures.
- Vente par correspondance
- Un club —10%

EXTENSIONS MÉMOIRES:

A501 512 Ko A 500	1.290 Fr*
A2058 2 Mo	6 490 Fr
MONITEUR couleur 1084S	2 950 Fr
*LECTEUR 3 1/2	990 Fr*
*SCANNER A PLAT	4 990 Fr

EXCEPTIONNEL !!!

AMIGA 500: 3.990 Fr

AMIGA 500 + 1084 S	6.490 Fr
AMIGA 500 + 1084 S + EXT A501	7.490 Fr
AMIGA 500 + 1084 S + 2ème lecteur	7.490 Fr
AMIGA 500 + EXT A501	4.750 Fr

GAMME AMIGA 500 LIVRÉE AVEC
- SOURIS - LECTEUR 3 1/2
- TRAITEMENT DE TEXTE KINDWORDS
- LOGICIEL GRAPHIQUE FUSION PAINT"
- 3 JEUX (Crazy Cars - Miniature Golf - Super Ski) **3 990 F**

PÉRIPHÉRIQUES:

COMMODORE MPS 1230	1 490 Fr*
COMMODORE MPS 1500 C	2 290 Fr*
STAR LC 10	1 950 Fr*
STAR LC 10 COULEUR	2 490 Fr*
XEROX 4020	16 900 Fr
CANON FP 510	29 900 Fr
20 Mo A500	4 490 Fr*

DISQUETTES: 3.5 DF.DD 7.50 Fr l'unité.

CARTE XT	4 490 Fr
CARTE AT	8 990 Fr
20 Mo B 2000	4 900 Fr

GRAPHISME / VIDÉO

Toutes les applications professionnelles de cette fabuleuse machine en démonstration permanente

- Tirages laser Post Scipt en libre service
- Tirages couleur sur imprimantes CANON XEROX
- Digitalisation d'images
- Transferts vidéo
- **Sur simple appel, un commercial viendra vous rendre visite!!!**

EXCEPTIONNEL !!!

AMIGA 2000: 8.990 F

AMIGA 2000 + 1084 S	11.490 Fr
AMIGA 2000 + NEC MULTISYNC II + carte fickerfixer	19.900 Fr

VIDEO:

GENLOCKS CODEURS FILTRES TABLE DE MONTAGE VIDEO INFORMATIQUE GEL D IMAGES en démo permanente

36 15 Code VS
Par minitel
toutes les nouveautés, les astuces, domaine public

Catalogue VIDEO SHOP disponible
Plus de 40 pages de matériel, nouveautés, accessoires, etc...

3 MAGASINS A VOTRE SERVICE!!!

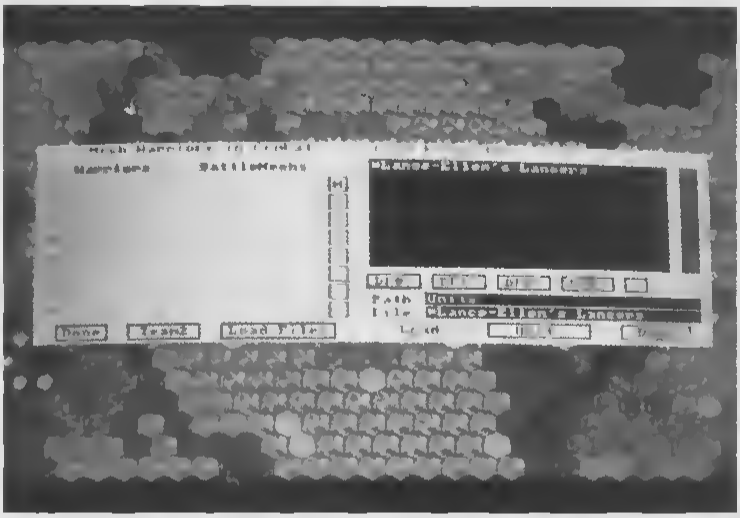
VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 105-75749 PARIS CEDEX 15

AU CENTRE	47, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais Royal
A L'OUEST	7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly - M° Pont de Neuilly
AU SUD	251, bd Raspail - 75014 PARIS - M° Raspail

CARTE CLUB = - 10%
CATALOGUE COMPLET CONTRE 3 TIMBRES A 2 20 Fr

16 (1) 42 86 03 44

* (1) Offre promotionnelle ne bénéficiant pas de conditions de règlement particulières ou de reprise de matériel.



De plus, vous devez manger les pastilles sur deux tableaux

BallyII

BallyII est un Styx pur et dur Vous êtes représenté par un point qui circule sur le pourtour d'un rectangle que vous devez remplir en formant des rectangles tout en évitant d'autres points qui ne doivent pas toucher le rectangle que vous tracez avant qu'il ne soit fini (NDLR veuillez excusez l'auteur, il était très malade le jour ou il a écrit cet article) Dès que le taux de «remplissage» atteint un certain pourcentage, vous recommencez a un niveau supérieur

Tous les jeux cités dans cette rubrique peuvent se trouver dans la collection Fred Fish (disquettes 190 à 210) et peut-être bientôt dans la collection ComRev.

Laurent Charbonnel

[illegible] a page 6

AMIGA 500

VDS AMIGA 500 1MO DE MÉMOIRES + DOUBLE DRIVE 5500 F (PAS DE CALAIS) TÉL 21 29 71 41

VDS AMIGA 500 + DRIVE EXTERNE + MONITEUR 1084 + MINI AMPLI 3 + FILTRE ECRAN + HOUSES + JOYSTICK + DISKS 7500 F TEL 39 65 69 42

VDS AMIGA 500 (12 88) SOUS GARANTIE 2 ANS + LOGICIELS 2800 F TEL 42 96 82 64 DEMANDER OLIVIER A PARTIR DE 19 HEURES

VDS AMIGA 500 + 1084 S + DRIVE EXTERNE + 50 DISKS + TAPIS SOURIS + 2 JOYSTICKS 5500 F TEL 66 23 57 77

VDS AMIGA 500 + EXTENSION 512 KO + MONITEUR 6000 F (CAUSE AMIGA 2000) URGENT TEL 39 91 21 49

VDS AMIGA 500 + EXTENSION A501 + MONITEUR PÉRITEL + LECTEUR EXTERNE + CASQUE 6500 F TEL THIERRY AU 43 70 66 37

VDS AMIGA 500 PÉRITEL + MANETTE + JEUX + UTILITAIRES SOUS GARANTIE 10 MOIS NEUF 3200 F A DEBATTRE TEL 48 68 74 02

VDS AMIGA 500 + LECTEUR A1010 + EXTENSION MÉMOIRE A501 + IMPRIMANTE EPSON LX800 + NBX LOGICIELS L'ENSEMBLE OU SÉPARÉMENT PRIX A DÉBATTRE TEL GABRIEL AU 84 29 23 70 APRES 21 HEURES

VDS AMIGA 500 + DISQUE DUR SKYLINE 30 MO NEUF + JEUX ET UTILITAIRES + LIVRES NEUFS PRIX A DEBATTRE TEL 74 21 07 60 LE SOIR

3615 COMREV

la plus grande banque de petites annonces sur AMIGA

★

EN TELECHARGEMENT LES 220 PREMIERS DOMAINE PUBLIC FRED FISH

VIDE SHOP

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS !

GARANTIE DE SERVICE

- Matériel garanti deux ans
- SAV express 48 heures
- Reprise de votre ancien ordinateur
- Règlement en quatre fois sans frais
- Carte bleue

- Expédition Semain express 48 heures
- Vente par correspondance
- Un club —10%

36.15 Code VS
Par minitel :
toutes les nouveautés, les astuces, domaine public

INCROYABLE!!!

Un PC AT pour le prix d'un PC XT ! Pour le même prix vous pouvez aujourd'hui bénéficier de l'offre incroyable COMMODORE

EXCEPTIONNEL !!!

AT 286 à un prix époustouflant : 9.990 Fr HT

Toute une bibliothèque de logiciels professionnels !
Une gamme complète de périphériques
Prix spécieux Collectivités Entreprises
Un commercial viendra vous rendre visite sur simple appel !

DISQUETTES : 3.5 DF.DD 7.50 Fr l'unité.

TOUTE UNE GAMME DE PERIPHERIQUES A VOTRE DISPOSITION (TABLES TRACANTES SCANNERS IMPRIMANTES LASER)
TRAVAUX SUR DEMANDE (MISE EN PAGE TRACES SORTIES LASER)

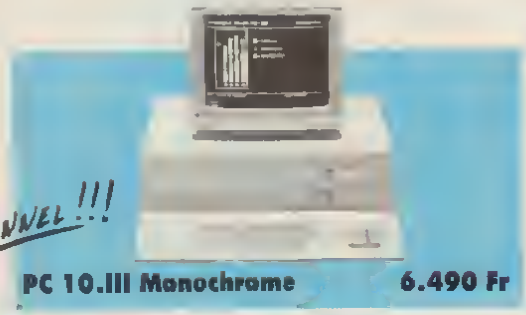
PC 30 III 80286 1 lecteur 3 1 2 1 4 MO Disque dur 20 Mo — Souris — Ecran monochrome	**11.800 Fr**
PC 40 III 80286 Monochrome Couleur	**19.900 Fr** **22.900 Fr**

STREAMER 40 Mo EXTERNE	3 990 HT
CARTE 20 Mo	2 790 TTC
CARTE 30 Mo	3 390 TTC

FORMATIONS PC

Pour maîtriser parfaitement votre micro ordinateur nous vous proposons des séances d'initiation ou de perfectionnement au prix exceptionnel de
350 Fr la séance !!

Contactez **Mme JACQUESSON** pour tous renseignements au **42.85.03.44.**



EXCEPTIONNEL !!!

PC 10.III Monochrome 6.490 Fr

Avec lecteur 3 1 2 supplémentaire Monochrome Couleur	**6.490 Fr** **7.990 Fr**
PC 20 III Monochrome PC 20 III Couleur	**9.990 Fr** **11.590 Fr**

OFFRES SPECIALES EDUCATION !!!

Contactez notre service commercial pour un rendez-vous

TOUTE UNE GAMME D'IMPRIMANTES (NEC EPSON DICONIX TOSHIBA)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 105 75749 PARIS CEDEX 15

Catalogue VIDEO SHOP disponible
Plus de 40 pages de matériel, nouveautés, accessoires, etc

AU CENTRE	47, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais Royal
A L'OUEST	7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly - M° Pont de Neuilly
AU SUD	251, bd Raspail - 75014 PARIS - M° Raspail

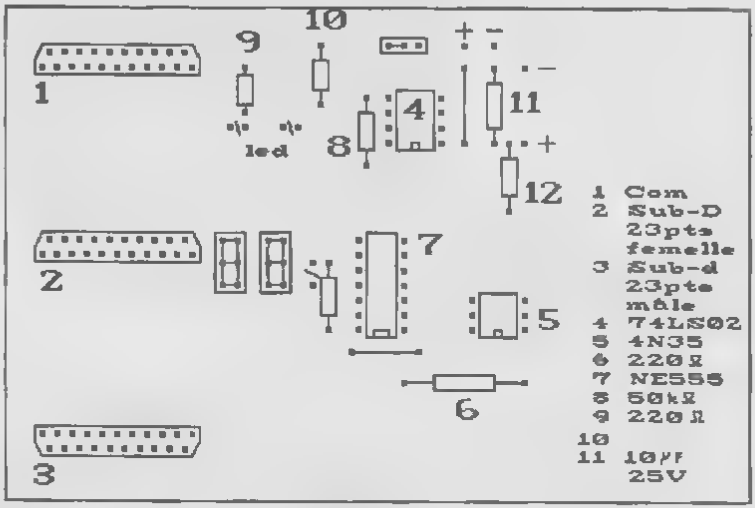
3 MAGASINS A VOTRE SERVICE !!!

CARTE CLUB = —10%
CATALOGUE COMPLET CONTRE 3 TIMBRES A 2 20 Fr

16 (1) 42.86.03.44

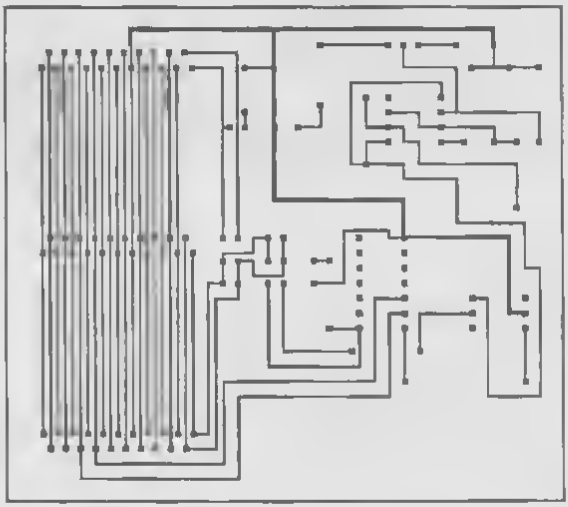
Drive : connecteur, interrupteur et détecteur de virus

Le montage de ce mois-ci est plus spécialement destiné aux possesseurs d'un drive externe; il possède en outre une fonction très intéressante d'alarme anti-virus.



▲ Descriptif des principaux éléments de montage du connecteur

On trouve dans le commerce toutes sortes de drives externes pour Amiga, autant en 3" 1/2 qu'en 5" 1/4. La plupart de ceux-ci ne disposent pourtant ni de connecteur pour un second drive externe, ni même d'interrupteur permettant de le mettre hors-service, obligeant ainsi à le débrancher lorsqu'on ne désire pas s'en servir. Le montage proposé ici va justement permettre de corriger ces deux carences, tout en proposant quelques gadgets supplémentaires, comme un voyant de mise sous tension ou encore une



◀ Schéma du circuit imprimé

(Suite page 76)

N°1 LES BROSSES (1re partie)

Commodore Revue vous propose ce mois-ci une nouvelle rubrique intitulée «Fiche Pratique» Ces fiches pratiques ont pour but de permettre à tous les débutants dans les domaines de l'Animation, de la PAO, du Traitement de Texte, de la Musique, du Graphisme, du Son et de la Vidéo d'avoir un premier contact plus rapide avec tous ces types de logiciels de création que l'on rencontre en micro-informatique

Le graphisme tient certainement la part la plus importante en matière de création sur ordinateur Les brosses tiennent, elles, la part la plus importante des fonctions et outils graphiques, c'est pourquoi nous commençons par elles Il nous sera d'ailleurs utile de les traiter sur deux fiches pratiques Cette première partie nous permettra de découvrir le B-A-BA de la brosse En somme les fonctions minimum rencontrées sur la plupart pour ne pas dire tous les logiciels graphiques du marché

Les brosses ne sont pas des pinceaux et pourtant elles se comportent le plus souvent comme tels Sous mode brosse, tout les logiciels permettent à l'utilisateur de les utiliser comme un crayon et ainsi de combiner la fonction brosse avec d'autres fonctions graphiques Ces autres fonctions graphiques peuvent être géométriques (formation de carrés, de rectangles, de cercles, de lignes, etc)

En plus de cette possible utilisation des diverses fonctions géométriques du logiciel, les brosses peuvent devenir des pots de peinture et surtout être utilisées sous les divers modes d'effets spéciaux que propose chaque logiciel de dessin

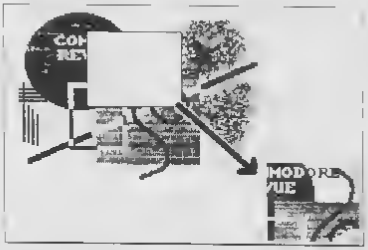
La brosse est donc l'outil indispensable autour duquel tourne quasiment toute la création et elle se trouve au centre de toutes les manipulations du dessinateur Sans le mode brosse l'infographie n'aurait

COUPER-COLLER

Le mode Couper/coller définit à lui seul ce qu'est une brosse un pinceau crée de toutes pièces à l'aide d'une partie du dessin L'utilisateur valide une partie de ce dessin qui lui servira de pinceau (ici un carré)

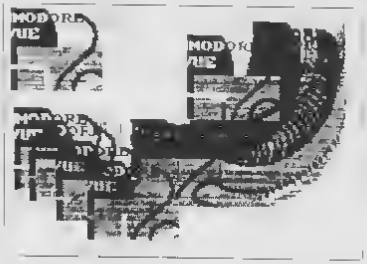
EXTRACTION ou DEPLACEMENT

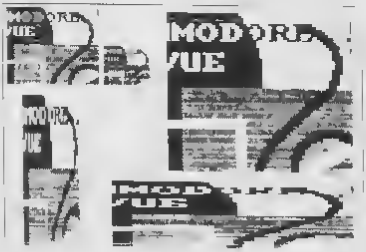
Lors de la désignation de la brosse par le créateur, il est possible soit de copier une partie du dessin qui servira de brosse, soit de prendre carrément une partie du dessin Cette partie devenue brosse est alors extraite de l'image principale (figure 3, la brosse est utilisée comme un pinceau)



SIZE (Taille)

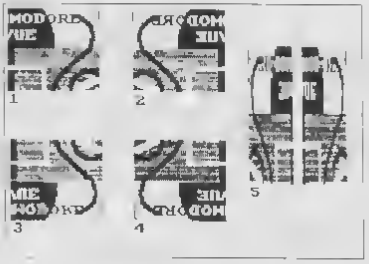
La brosse d'origine (dans le coin supérieur gauche) a subi divers changements de tailles 1 (demie taille), 2 (double taille), 3 et 4 (au choix du dessinateur)





FLIP (Inversion)

La fonction FLIP ou inversion dispose de deux opérations, l'une verticale (3), l'autre horizontale (2), en (4) elles sont combinées Les deux figures (5) permettent de voir que la fonction taille a préalablement ou ultérieurement servi également



jamais connue le succès qu'elle connait tant chez les amateurs que chez les professionnels

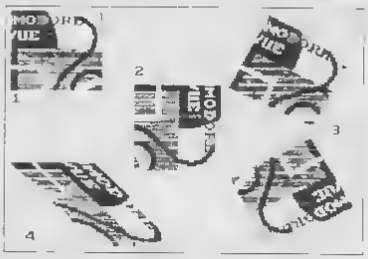
Les premières fonctions que nous allons passer en revue sont · COUPER, COLLER, DEPLACER, SIZE, FLIP, ROTATE. La brosse est avant tout un « pinceau » dont la taille et la forme correspondent à une partie du dessin Une brosse est donc une partie de la page écran graphique que l'artiste a extrait afin de la déformer, de la déplacer, d'en transformer les caractéristiques, de dessiner avec .

Outre les quelques fonctions que vous allez découvrir, sachez que les brosses peuvent être sauvegardees comme un dessin et qu'ainsi des bibliothèques de brosses peuvent être constituées

Attention, la taille des brosses dépend du nombre de couleurs, de leur taille et de la place qu'il reste en mémoire. Il arrivera parfois que le logiciel que vous utilisez ne valide pas l'une de vos brosse Il s'agira toujours d'un manque de place mémoire

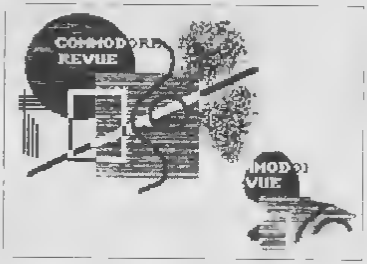
ROTATION (translation)

Le mode rotation est souvent proposé en deux ou trois versions (90°, angle au choix, les figures 2 et 3), la troisième version diffère selon les logiciels Elle peut être un autre angle prédéfini (45°, 30°) ou le plus souvent une translation (verticale ou horizontale) En (4) la translation a été obtenue en déplacant la base de plusieurs cm



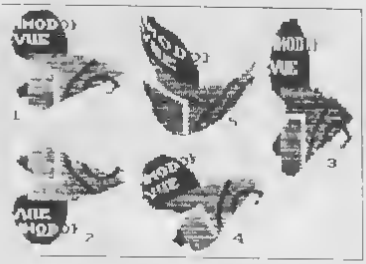
LASSO

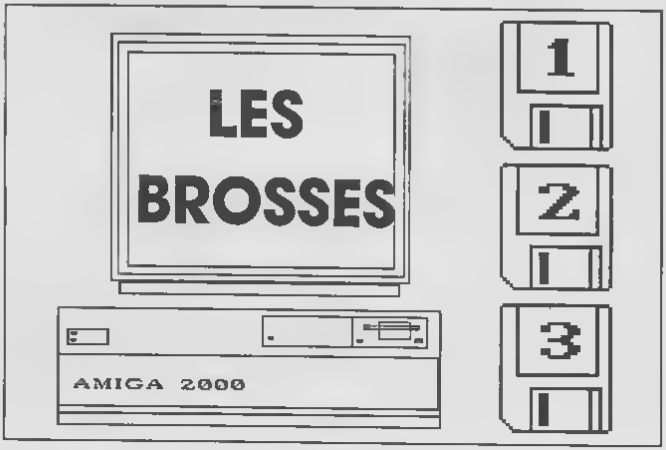
Le lasso est un couper/coller ou l'utilisateur creer lui même la découpe (pour tour) de sa brosse La brosse possède les mêmes caractéristiques et reste utilisable avec toutes les autres fonctions (7 et 8)



DEFORMATION (bend)

Le dessin (5) de la figure huit est une deformation appelée BEND Elle simule une deformation en tube Cette deformation est soit verticale, soit horizontale





MATERIEL

— un Amiga 500 ou 2000
— un moniteur (couleur)
— logiciel graphique

AMIGA 500

Au bout des doigts: vos yeux, vos oreilles...

L'AMIGA 500 est le micro ordinateur de toutes les passions de tous les émerveillements des images féériquement belles un fantastique son stéréo Tout pour le plaisir des yeux et des oreilles

Côté loisirs

Des jeux vidéo comme vous n'en verrez ni entendrez sur aucune autre machine un catalogue en perpétuel enrichissement

Comme un vrai pro, vous produirez des images vidéo avec bancs titres incrustations mixage sons et images

En musicien confirmé ou débutant vous adopterez ou composerez de superbes partitions l'AMIGA 500 sera votre orchestre et reproduira fidèlement en stéréo vos œuvres

En tirant parti des 4096 couleurs de l'AMIGA 500 affichées sur son écran haute résolution vous serez un graphiste de génie

L'AMIGA 500 est le seul micro-ordinateur multitâche Il vous permettra de mener plusieurs applications simultanément

Côté studieux

Avec l'AMIGA 500 vous vous initierez à la programmation De très nombreux logiciels éducatifs vous aideront à "bachoter" sans stress Des outils bureautique performants vous donneront une sacrée longueur d'avance Vous voulez aller plus loin ! de nombreux périphériques feront de votre AMIGA 500 une véritable station de travail

Prix TTC conseillés AMIGA 500 3 990 F STARTER KIT 4 290 F

Starter kit

Pour bien démarrer en micro

Réunis dans un même coffret l'AMIGA 500 avec souris, 3 jeux de simulation un logiciel de dessin et un traitement de textes couleur intégrant des graphismes pour découvrir le monde fascinant de la micro personnelle et de loisir

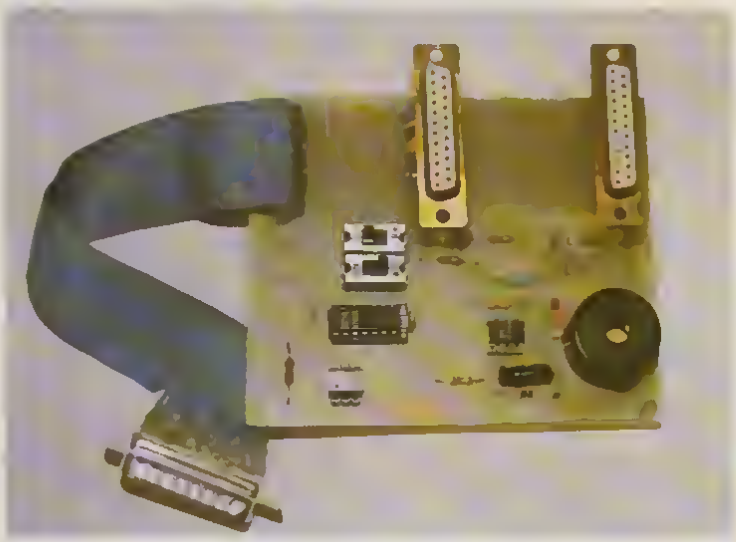
Nom _____ Age _____ Adresse _____

Tél _____ ☐ Désire recevoir une documentation sur

☐ l'AMIGA 500 ☐ LE STARTER KIT — COMMODORE 152 Avenue de Verdun 92137 ISSY LES MOULINEAUX

MINITEL 3614 Code COMMODORE Liste des distributeurs et demande de documentation

CR



alarme électronique prévenant de tout virus tentant d'écrire le boot-block de la disquette. Pour être plus précis, cette alarme prévient de toute écriture sur le boot block, que le responsable soit un virus, la commande Install du CLI ou encore un logiciel spécialisé. De toute manière, elle n'interdit cette écriture en aucun cas.

Le principe en est fort simple : il suffit de prendre les deux signaux DKWE et TK0 (à notre disposition sur le connecteur de drive externe), de les convertir en logique positive (l'Amiga délivre en effet des signaux en logique négative, pour lui, allumé = (éteint = 0)) pour finalement effectuer un ET entre eux grâce à la porte TTL NOR (non ou) de référence 74LS02 (je conseille plutôt les circuits intégrés de type LS car ils sont plus rapides). Vous remarquerez que nous utilisons la norme TTL (tension logique de 5V) ; c'est simplement parce que l'Amiga délivre des signaux TTL (5V).

Le son de l'alarme sera produit grâce à un montage « multivibrateur astable », généré par un NE555. Ce montage étant alimenté en 12V, il faudra utiliser une isolation galvanique, que nous réaliserons grâce à un opto-coupleur (4N35), qui fermera le circuit du NE555 lorsqu'il y aura un 1 logique (5V de la porte NOR) à ses bornes (par l'intermédiaire de la led de l'opto). Le NE555 délivre un signal carré en borne 3, ce qui permet de générer un bruit de sirène grâce au buzzer.

L'interrupteur quant à lui pouvait fonctionner de deux manières différentes : soit il indiquait à l'Amiga qu'il n'existe pas de drive externe (une entrée sert effectivement à la détection de présence d'un éventuel drive), soit il coupait simplement son alimentation. Il fallait bien faire un choix. J'ai opté pour la seconde solution : par l'intermédiaire de l'interrupteur, nous coupons les alimentations 5V et 12V (broches 12 et 13 du connecteur) pour le drive externe (l'alarme anti-virus reste branchée).

En outre, deux témoins lumineux indiquent quel appareil est en fonctionnement (alarme et/ou drive externe).

Voilà pour la théorie, passons à la réalisation.

Munissez-vous du matériel listé, puis commencez à réaliser votre cuivre. Faites attention au branchement des composants ! Au risque de me repéter : **l'auteur (c'est-à-dire moi) et Commodore Revue décline(nt) toute responsabilité quant à d'éventuels dommages survenus à votre Amiga suite à une mauvaise réalisation du montage publié.** N'hésitez pas le cas échéant à confier la réalisation à un spécialiste, et surtout vérifiez bien tout avant de brancher.

Commencez par souder les résistances, puis les diodes, le condensateur, les

(Suite de la page 72)

circuits intégrés (mettez-les sur un support), le buzzer, les interrupteurs et enfin les connecteurs. Mettez le tout en boîte et connectez.

Pour tester l'alarme, il ne vous reste plus qu'à laisser un méchant virus infecter votre disquette, et... Non, essayez plutôt la commande Install ou bien copiez une disquette.

N'hésitez surtout pas, si vous avez une idée de montage que vous ne pouvez réaliser, ou au contraire, que vous aimeriez voir publier dans Commodore Revue, à m'écrire à l'adresse désormais habituelle :

Commodore Revue
Short-Circuit
1 bis, rue de Paradis
75010 Paris

Olivier Mangon

Liste du matériel

1 interrupteur unipolaire 2 positions (6 francs)
1 connecteur SUB-D mâle 23 points (10 à 30 francs)
2 connecteurs SUB D femelle 23 points (10 à 28 francs)
1 74LS02 (1, 40 à 10 francs)
1 NE555 (4 francs)
1 4N35 ou CNY 17 2 ou 4N25 (15 francs)
1 diode 1N4148 (0, 30 francs)
1 condensateur chimique 10uF/25V (1 franc)
1 buzzer 13V Vibrew Piezo (19 francs)
1 led rouge (1 franc)
1 led verte 1 franc)
3 résistances de 220 ohms (0, 10 francs pièce)
1 résistance de 10 kilo ohms (0, 10 francs)
1 résistance de 50 kilo ohms (0, 10 francs)
2 interrupteurs bipôlaires 2 positions (5 francs)
Circuit imprimé (25 francs)
Câble blindé ou nappe 25 conducteurs (5 francs/mètre)
Total du montage : de 90 à 120 francs.

Notice technique

Drive : Lecteur de disquette.
DKWE : Autorisation d'écriture sur la disquette (actif en logique négative)
TK0 : Tête de lecteur positionnée sur la piste 0 (actif en logique négative)

Chère Commodore Revue...

Question : *Je voudrais vous interroger sur certains points qui me posent problème et que ma solitude campagnarde contribue à entretenir depuis près d'un an que j'ai fait l'acquisition d'un Amiga 2000 auquel j'ai ajouté le kit PC XT.*

Côté Amiga :

1) A quoi reconnaît-on un Amiga 2000 A d'un Amiga 2000 B, le mien m'ayant été vendu comme un B, mais comment en être sûr ?

2) Dans le cas d'un 2000 A, que convient-il de remplacer, et à quel prix pour en faire un 2000 B ?

3) J'utilise l'excellent traitement de texte ProWrite, avec le driver CBM MPS1000 pour piloter une imprimante 9 aiguilles Panasonic KX P1081 que j'ai configurée IBM une bonne fois pour toutes, afin de pouvoir utiliser ou non la Passerelle sans modifier quoi que ce soit. Est-ce le meilleur choix de driver ? J'obtiens systématiquement une disgracieuse lettre P en haut à gauche en début d'impression, et souvent un signe cabalistique ressemblant à un T sur le bord gauche en fin d'impression.

Côté Passerelle :

1) Est-il normal que la machine soit « muette » ? Pas de bruitages, ni même le moindre BIP prévu dans les logiciels PC. Y-a-t-il un moyen de remédier à cela ?

2) Pouvez-vous m'indiquer où me procurer un utilitaire (que je ferais appeler par autoexec.bat) permettant d'afficher en permanence l'état des touches NumL et ScrL, afin d'éviter (par exemple) d'être surpris par un « 4 » alors que je tape sur la flèche gauche, qui théoriquement devrait être séparée ! Bizarre.

3) Je ne me suis pas encore procuré le trop cher « Manuel du Workbench 1.3 », lequel explique peut-être « l'émulation d'une souris Microsoft » dont il est capable, si j'en crois votre sympathique revue. Bref, que faut-il exactement pour utiliser une souris en mode PC, une carte série à enficher du côté pont PC ? Et si oui, l'émulation n'était-elle donc pas possible sous Workbench 1.2 ?

4) Cette même carte série serait-elle utilisable pour télécharger des programmes du DP via le Minitel (voire communiquer avec un autre possesseur de PC, moyennant l'utilisation d'un logiciel prévu à cet effet) ? Ou bien est-il nécessaire de se procurer une carte modem, comme l'affirme mon revendeur, et à condition que mon correspondant éventuel soit équipé de la même carte, pour des raisons de protocole de transfert ? Il me semblait pourtant qu'un logiciel comme LCE-Câble se contente du port série d'un PC et du Minitel, ou fais-je erreur ?

5) Comment expliquez-vous ceci : j'ai essayé un logiciel PC très connu (et controversé !), dont le nom commence par la lettre C, et qui est le seul, à ma connaissance, à avoir refusé de tourner normalement, puisqu'après quelques « tours de piste » il a renoncé et m'a déclaré qu'il valait mieux que je l'utilise sur une autre machine ! Or, j'ai découvert par le plus grand hasard qu'il fonctionne parfaitement lorsqu'un autre logiciel a été rendu résident ! Ce bon « tuyau » peut servir à d'autres heureux possesseurs d'Amiga 2000, mais comment cela s'explique-t-il ?

6) Il m'est arrivé deux aventures, dont voici la première, par deux fois, lors du double clic destiné à faire disparaître les bords latéraux de la fenêtre PC, c'est l'ensemble de la fenêtre qui a disparu à ma grande surprise, et je me suis retrouvé devant un écran totalement « blanc » (c'est-à-dire noir en l'occurence) si l'on excepte le prompt ! J'ai eu l'impression de me retrouver devant un banal écran de PC normal, avec toutefois l'apparition des menus en cliquant le bouton droit de la souris. Etonnant, non ?

7) Deuxième aventure (moins rigolotte, mais survenue une seule fois, il y a une semaine) : en plein milieu d'un travail toujours en mode PC, j'ai eu droit à un message déroulé du haut de l'écran et indiquant « LOCK LIST CORRUPT OK ». Ce message attendant visiblement un clic sur « OK », c'est ce que j'ai fait, et il en a résulté un « gel » complet de l'écran, dont je n'ai pu sortir que par un CTRL + A + A. Est-ce une manifestation du GURU version PC ?

8) Pour compléter votre dossier sur les disques durs, pouvez-vous non seulement me conseiller le meilleur rapport qualité-PRIX (majuscules importantes), compte-tenu de mon souhait de le partager entre Amiga et PC, de mon interrogation au sujet de ma version d'Amiga (A ou B) et m'indiquer le coût total que cela m'impliquerait.

Voilà, je terminerai ma lettre en disant qu'elle n'est pas du tout destinée à manifester un mécontentement général à l'égard de l'Amiga 2000. Bien au contraire, je continue d'être persuadé d'avoir fait le bon choix puisque j'ai deux ordinateurs extraordinaires pour le prix et l'encombrement d'un seul, et que si on fait abstraction des problèmes évoqués, je n'ai pas encore eu l'ombre d'une panne. Bref, c'est une machine qui ne cesse de m'émerveiller, et qui occupe 99 % de mes loisirs.

Bien amicalement,

Lionel Galerneau, Rosnay

Réponse : Diantre, que voilà donc une longue lettre ! Il va être difficile de répondre à toutes ces questions (il y en a quand même 11), aussi, afin de ne pas monopoliser trop de place dans ce courrier des lecteurs, les réponses seront-elles les plus courtes possible mais tout de même, j'espère, amplement compréhensibles.

Côté Amiga :

1) Les modèles A de la gamme Amiga 2000 se reconnaissent d'un simple coup d'œil sur l'étiquette « Commodore Amiga 2000 » apposée sur la face de l'appareil : le nombre « 2000 » est écrit à la même taille que le nom « Amiga », alors que sur un A2000-B, ce nombre est écrit en beaucoup plus gros. Une autre différence concerne le clavier : alors que l'A2000-A dispose de deux touches « Amiga » situées de part et d'autre de la barre d'espace, l'A2000-B dispose quant à lui d'une seule touche « Amiga » (à droite de la barre) et d'une touche « Commodore » (à gau-

che) Celle-ci a toutefois exactement la même fonctionnalité que la touche « Amiga » du 2000 P

2) Helas, nous devons avouer honteusement ne pas connaître les modifications à apporter à un A2000 A pour le « transformer » en A2000 B Le mieux est encore de vous renseigner directement chez votre revendeur ou à défaut chez Commodore France

3) Il nous est malheureusement impossible de répondre à votre question concernant la Panasonic KX P1081 étant donné que nous ne prétendons pas connaître sur le bout des doigts chaque imprimante du marché ! Cependant si cette imprimante est compatible Epson n'importe quel driver pour Epson 9 aiguilles devrait normalement convenir

Côté Passerelle :

1) A vrai dire le problème du BIP du PC ne nous avait jamais sauté aux yeux Ou devrais-je dire « aux oreilles » ? Toujours est-il qu après vérification force est de constater que l Amiga PC est bel et bien muet Cela tient au fait que sur PC le son est produit par l intermédiaire d'un buzzer implanté sur la carte mère, alors que l Amiga sort le sien par le haut parleur du moniteur A part peut être par logiciel nous ne voyons aucune manière immédiate de remédier à cela

2) Plusieurs utilitaires de ce genre sont disponibles dans le domaine public consultez donc les catalogues adéquats

3) La souris de l Amiga peut émuler une souris Microsoft en mode PC grâce au programme Amouse qui se trouve dans le tiroir PC de la disquette Extras 1 3 Bien que nous n ayons pu le vérifier, ce programme devrait être compatible avec la version 1 2 du Workbench quoiqu il en soit, il ne requiert pas l'adjonction d une carte sérielle

4) Nul besoin du rajout d une carte modem pour utiliser cet excellent logiciel qu est LCE Câble de La Commande Electronique celui-ci s'accommode en effet très bien d un minitel et d'un port série port dont l Amiga dispose en standard

5) L'heure n est pas aux devinettes ! nous ne pouvons expliquer quoique ce soit sans savoir de quoi il s'agit En l occurence « un logiciel très connu (et controversé !) dont le nom commence par C » peut désigner beaucoup de logiciels

6) La même aventure nous est arrivée également à plusieurs reprises après enquête il apparaît que lorsque l Amiga s initialise en mode NTSC au lieu de PAL (écran en 320 x 200 au lieu de 320 x 256) ce qui arrive environ une fois sur dix l'émulateur PC n affiche plus du tout les bords horizontaux de sa fenêtre Dommage que ce soit si rare ce mode est fort agréable !

7) L IBM PC ne possède pas de GURU comme l Amiga mais c est pourtant bien à lui que vous avez eu à faire En l'occurence ce n est pas le PC lui même qui a planté, mais purement et simplement l'émulateur !

8) Quant à votre dernière question nous ne pouvons hélas y répondre qu évasivement ne connaissant pas votre budget effectif Une bonne configuration disque dur Amiga/PC vous coûtera la modique somme d'environ 5000 francs pour un disque 20 Mo Nous ne pouvons que vous conseiller pour en savoir un peu plus de lire attentivement les publicités de nos annonceurs et avant tout achat de faire procéder le vendeur à une démonstration de votre futur matériel

---

Q. *Messieurs je suis usager du matériel Commodore L objet de cette lettre est de vous demander s il est possible d'obtenir chez vous l adresse du distributeur en France du logiciel GEOS en version 1 3 avec caractères français*

Martin Arteaga, Sarreguemines

R. A notre connaissance le logiciel GEOS n a jamais été « officiellement » distribué en France mais a plutôt été directement importé par les divers revendeurs le proposant dans leurs boutiques Le dernier en date serait la société AMIE, rue Boulevard Voltaire à Paris

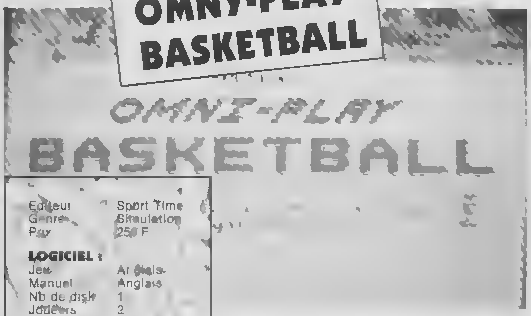
---

Q. *Messieurs je suis équipé d un Amiga 2000 et travaille professionnellement en Ecole d Arts, sur un Amiga 1000 avec lequel j éprouve de grosses difficultés je dispose exclusivement des notices d'utilisation en anglais des logiciels VideoScape Aegis Animator Sonix, DigiView Gold, etc Comment donc obtenir des modes d emploi en français obligatoires si l on en croit la législation française La FNAC de Rennes vient d être condamnée pour avoir vendu des logiciels avec notice en anglais ! J ai déjà écrit à des importateurs sans réponse*
Avec mes remerciements

Michel Boody, Orvault

R. Hélas vous avez tout à fait raison la vente de logiciels avec notice française est obligatoire Il semblerait pourtant que peu de gens en France soient au courant de cette loi Ce qui est bien dommage car comme vous le soulignez dans votre lettre les modes d emploi des logiciels en français contribueraient certainement à l épanouissement de l Amiga chez nous

OMNY-PLAY BASKETBALL



Editeur	Sport Time
Genre	Simulation
Prix	250 F
LOGICIEL :	
Jeu	Anglais
Manuel	Anglais
Nb de disk	1
Joueurs	2
COMMANDES	
Clavier	O
Souris	Non
Joystick	O
GRAPHISMES :	
Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	N
Perspective	2D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	O
APPRECIATIONS	
Graphisme	10/20
Animation	12/20
Musique	12/20
Bruitage	15/20
Jouabilité	13/20
Manuel	14/20
Age	16 ans
Vie	4 mois

Pour ceux qui suivent les jeux Amiga depuis le début certains se rappeleront sans doute une bonne compilation nommée Indoor Sports. Sport Time après leur premier succès se lancent dans le basket. Malheureusement leur produit est d'une qualité tout à fait contestable car l'intérieur utilisateur est d'une nullité énervante. De plus le jeu rappelle Two On Two d'Activision mais en nettement moins bon. Les graphismes et animations sont franchement pas terribles. En conclusion si vous voulez acquérir un soft de basket attendez celui de Cinemaware qui d'après ce que l'on en a vu s'annonce superbe.

GRAND PRIX CIRCUIT

Editeur	Accolade
Genre	Simulation Formule 1
Prix	250 F
LOGICIEL :	
Jeu	Anglais
Manuel	Anglais
Nb de disk	1
Joueurs	1
Kit	N
COMMANDES	
Clavier	O
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icones	O
GRAPHISMES	
Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	Non
Perspective	3D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	N
Voix	N
APPRECIATIONS :	
Graphisme	13/20
Animation	15/20
Musique	16/20
Bruitage	12/20
Jouabilité	15/20
Manuel	14/20
Age	14 ans
Vie	6 mois

Les auteurs de Test Drive [illegible] quent au monde de la F1 [illegible] c'est très réussi. C'est d'ailleurs [illegible] mon avis le meilleur simulateur de F1. Les animations sont les mêmes que dans Test Drive. Le programme garde vos records [illegible] qui n'est pas négligeable vu l'esprit de compétition des jeunes de jeux vidéo. Avec huit circuits et huit adversaires devenir champion du monde n'est pas une tâche aisée mais c'est tout [illegible] passionnant. A posséder.

FORGOTTEN WORLDS

Editeur	US Gold
Genre	Action
Prix	200 F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	2
Joueurs	2
COMMANDES	
Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icones	N
GRAPHISMES :	
Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	O
Perspective	2D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	N
Voix	N
APPRECIATIONS	
Scénario	14/20
Graphisme	12/20
Animation	17/20
Scrolling	16/20
Musique	10/20
Bruitage	14/20
Jouabilité	16/20
Manuel	18/20
Age	10 ans
Vie	2 mois

La adaptation de la [illegible] d'arcade de Capcom est enfin arrivée dans mon Amiga. Avec tout le raffut qu'il y a eu avant même la sortie du soft. Ah [illegible] les auteurs n'avaient pas intérêt à sortir un flop. FW est une très bonne conversion et vite la difficulté de la mission les auteurs s'en sont bien sortis. Tout [illegible] est dans cette adaptation. Seule ombre au tableau : la nullité du contexte sonore. En tout cas je suis très heureux de pouvoir jouer à ce jeu.

ECLIPSE TOTAL

Editeur	Microstyle
Genre	Aventure
Prix	200 F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	1
COMMANDES	
Clavier	O
Souris	O
Joystick	N
Textuelles	N
Icones	N
GRAPHISMES :	
Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	O
Perspective	3D
SON NUMERISE :	
Musique	N
Bruitages	N
Voix	N
APPRECIATIONS :	
Scénario	16/20
Graphisme	17/20
Animation	19/20
Scrolling	18/20
Musique	15/20
Bruitage	11/20
Jouabilité	15/20
Manuel	16/20
Age	14 ans
Vie	6 mois

Sorti il y a quelque [illegible] les 8 bits, Total Eclipse apparaît maintenant sur Amiga. Le jeu en lui-même est fondamentalement identique aux précédentes versions, mais le look a subi un sérieux lifting. Les animations sont devenues plus rapides et fluides. Le nombre de couleurs a amélioré le contexte graphique. Les bruitages sont si réalistes qu'on se croirait vraiment dans le sphinx. Le soft est une totale réussite.

POUR UNE MEILLEURE UTILISATION DE VOTRE AMIGA OFFREZ-VOUS :

- plus de 300 pages d'explications concernant les versions 1.3 et 1.2 du système d'exploitation de l'Amiga

- le mode intuition et le mode par commandes

- les disquettes
- la mémoire
- la gestion de l'écran
- les îcones
- les types d'animation

GRATUIT
deux disquettes contenant 50 utilitaires du Domaine Public

à la portée de tous !

TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES · 93220 GAGNY · TÉL. : (1) 43.32.10.92

BLOODWYCH

Rétif de calmer les esprits qui s'échauffent, sous de ne voir point de la seconde épisode de Dungeon Master, une suite de donjons (ou « Step Master » devant suivre) l'éditeur Mirrorsoft nous offre une petite gâterie.

Les adeptes peuvent se réjouir au regard des multiples attraits de Bloodwych : reprise du principe de son illustre aîné (donjons successifs, déplacements libres, monstres aux divers caractères, objets hétéroclites...) possibilité de dialoguer avec les divers protagonistes (monstres et joueurs) etc. Mais Bloodwych c'est aussi de nouveaux sorts de magie renversants (lévitation, sol flottant, bouvant...). Jusque là nous étions encore dans le domaine de Dungeon Master mis à part peut être le dialogue. La grande nouveauté reste dans le recrutement de PNJ (personnages non joueurs) et [illegible] n'importe quel moment de la partie. Enfin Bloodwych peut se jouer à deux en simultané, l'écran étant alors séparé en deux. Même si le logiciel présente quelques faiblesses au niveau de la convivialité (gestion des « PNJ » à l'aide du joystick et non de la souris), le résultat est saisissant. Bref, en guise de petite attente, mets ressemble plutôt à un plat de résistance consistant. Bloodwych, un logiciel qui donne envie d'en reprendre.

LE JEU DU MOIS

Editeur	Image Works
Genre	Aventure/Rôle
Prix	250 F

LOGICIEL

Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	2

COMMANDES :

Clavier	O
Souris	O
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	O

GRAPHISMES :

Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	N
Perspective	3D

SON NUMERISE :

Musique	N
Bruitages	O
Voix	N

APPRECIATIONS :

Scénario	17/20
Graphisme	13/20
Animation	12/20
Bruitage	13/20
Jouabilité	15/20
Manuel	16/20
Âge	12 ans
Vie	6 mois

THE NEW ZEALAND STORY

Editeur	Ocean
Genre	Action
Prix	250 F

LOGICIEL

Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	1

COMMANDES :

Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N

GRAPHISMES :

Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	M
Perspective	2D

SON NUMERISE :

Musique	N
Bruitages	N
Voix	N

APPRECIATIONS

Scénario	12/20
Graphisme	15/20
Animation	18/20
Scrolling	15/20
Musique	14/20
Bruitage	14/20
Jouabilité	18/20
Manuel	14/20
Âge	8 ans
Vie	6 mois

Ce soft d'Ocean aurait du être le jeu du mois vue sa qualité. The New Zealand Story est un mélange de Giana Sisters et de Bubble Bobble. Les graphismes sont typiquement d'origine japonaise et c'est très mignon. Provenant d'une borne d'arcade de Taito peu connue d'ailleurs, Ocean en a fait un hit. Tout est rassemblé pour plaire au joueur. On se croirait face à un jeu de café. TNZS est tellement prenant que le jeu quitte rarement mon Amiga (si si je le jure !). A posséder dans sa logithèque absolument.

Editeur	Exxos
Genre	Aventure
Prix	250 F

LOGICIEL

Jeu	Multi langues
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	1
Kit	N

COMMANDES

Clavier	N
Souris	O
Joystick	N
Textuelles	N
Icônes	O

GRAPHISMES :

Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	N
Perspective	3D

SON NUMERISE

Musique	O
Bruitages	O
Voix	O

APPRECIATIONS :

Scénario	14/20
Graphisme	15/20
Animation	13/20
Musique	13/20
Bruitage	15/20
Voix	14/20
Jouabilité	16/20
Manuel	14/20
Âge	12 ans
Vie	3 mois

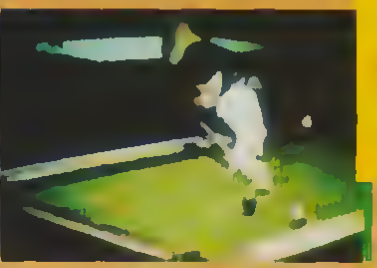
KULT

Après Captain Blood et Purple Saturn Day, le nouveau délire d'Exxos est arrivé en la personne de Kult. Le contexte graphique est surprenant et magnifique. Les bruitages sont géniaux et surtout très humoristiques. Mais ce qui m'a plu le plus est l'interface utilisateur qui tient tout simplement du génie des concepteurs. Comme dans tous les logiciels Exxos, l'humour plus ou moins noir est toujours présent et pour mon plus grand plaisir. Allez dans le magasin le plus proche pour vous le procurer. Il n'y a aucun risque de le jeter à la poubelle dans les cinq minutes.

JEUX

3D POOL

Il faut vous le dire tout de suite [illegible] est le meilleur simulateur de billard [illegible] Billard simulation [illegible] 3D [illegible] Les [illegible] types [illegible] excellent. Ainsi [illegible] en fournissant [illegible] animations en perspective [illegible] imaginables [illegible] regretant que les [illegible]



Éditeur	Firebird
Genre	Simulation de billard
Prix	250 F

LOGICIEL

Jeu	Anglais
Manuel	Anglais
Nb de disk	1
Joueurs	2
Kit	O

COMMANDES

Clavier	N
Souris	O
Joystick	N
Textuelles	N
Icônes	O

GRAPHISMES

Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	N
Perspective	3D

SON NUMERISE

Musique	N
Bruitages	O
Voix	N

APPRECIATIONS

Graphisme	20
Animation	15/20
Bruitage	14/20
Jouabilité	15/20
Manuel	15/20
Age	14 ans
Vie	3 mois

CASTLE WARRIOR

Éditeur	Delphine Software
Genre	[illegible]
Prix	250 F

LOGICIEL

Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	[illegible]
Joueurs	[illegible]
Kit	[illegible]

COMMANDES

Clavier	N
Souris	N
Joystick	[illegible]
Textuelles	[illegible]
Icônes	[illegible]

GRAPHISMES

Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	N
Perspective	[illegible]

SON NUMERISE

Musique	N
Bruitages	[illegible]
Voix	[illegible]

APPRECIATIONS

Scénario	13/20
Graphisme	[illegible]
Animation	[illegible]
Musique	N
Bruitage	16/20
Jouabilité	16/20
Manuel	[illegible]
Age	14 ans
Vie	[illegible]

INDIANA JONES ACTION GAME

Éditeur	[illegible]
Genre	[illegible]
Prix	[illegible]

LOGICIEL

Jeu	[illegible]
Manuel	[illegible]
Nb de disk	[illegible]
Joueurs	[illegible]
Kit	N

COMMANDES

Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N

GRAPHISMES

Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	O
Sérolling	[illegible]
Perspective	2D

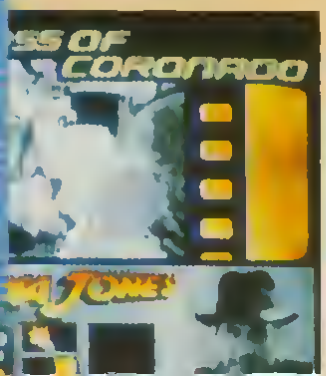
SON NUMERISÉ

Musique	[illegible]
Bruitages	[illegible]
Voix	[illegible]

APPRÉCIATIONS

Scénario	[illegible]
Graphisme	[illegible]
Animation	[illegible]
Musique	[illegible]
Bruitage	[illegible]
Jouabilité	[illegible]
Manuel	[illegible]
Age	10 ans
Vie	2 mois

Voici le premier jeu tiré du film qui va sans aucun doute faire un tabac en France. L'action est composée de quatre tableaux différents reprenant quelques scènes du film. Le but des programmeurs était que le joueur se mette dans la peau de cet aventurier des temps modernes et on peut dire que c'est presque réussi. Être confronté aux problèmes d'Indy c'est la pied et on apprécie d'autant plus si on a vu le film ce que je vous conseille.



JACK NICKLAUS GOLF

Éditeur	Accolade
Genre	Simulation de golf
Prix	250 F

LOGICIEL

Jeu	Anglais
Manuel	Anglais
Nb de disk	2
Joueurs	4
Kit	N

COMMANDES

Clavier	N
Souris	O
Joystick	N
Textuelles	N
Icônes	O

GRAPHISMES

Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	N
Perspective	3D

SON NUMERISE

Musique	N
Bruitages	N
Voix	N

APPRÉCIATIONS

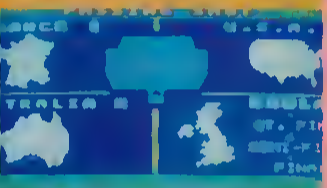
Graphisme	3/20
Animation	13/20
Musique	13/20
Bruitage	12/20
Jouabilité	12/20
Manuel	12/20
Age	14 ans
Vie	[illegible] mois

Les simulations de golf sont assez nombreuses et le meilleur reste encore World Class Leaderboard. JN Championship Golf ne vient point contester la suprématie du prédécesseur. Si vous vous souvenez de Mean 18 de la même société, vous avez remarqué que l'animation était lente. Avec ce nouveau produit, cela n'a presque pas bougé. En dehors de cela, JN Championship Golf offre trois parcours et de nombreuses options. Une simulation moyenne qui aurait mérité plus de finition.

PASSING SHOT

Enfin [illegible] Amiga [illegible] Sli[illegible] sion d'une b[illegible] de [illegible] le tiens à signaler tout de [illegible] Passi[illegible] d'action. Les adeptes de [illegible] sport vont donc être quelque peu déçus par [illegible] non respe[illegible] reg[illegible] M[illegible] ce a [illegible] gard[illegible] charma et [illegible] trouve un ree[illegible] à y jouer [illegible] option de pouvoir [illegible] en d'ubl[illegible] inter[illegible] étant [illegible] er [illegible] ne relève [illegible] int de [illegible] En attendant les [illegible] venir [illegible] reg[illegible] Passi[illegible]

Éditeur	Image Works
Genre	Sport
Source	Arcade
Prix	250 F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	[illegible]
Joueurs	2
Kit	N
COMMANDES	
Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N
GRAPHISMES	
Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	H & V
Perspective	3D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	N
Voix	[illegible]
APPRÉCIATIONS	
Graphisme	13/20
Animation	14/20
Scrolling	12/20
Musique	11/20
Bruitage	13/20
Voix	15/20
Jouabilité	15/20
Manuel	14/20
Age	10 ans
Vie	1 mois



RICK DANGEROUS

Étant fan des jeux de [illegible] demandant une certaine [illegible] ion, [illegible] attendais l'arrivée de ce genre de progra[illegible] F[illegible] sonnage et les aventures que [illegible] allez [illegible] vre rappelent Indiana Jones [illegible] des [illegible] utôt [illegible] mpath[illegible] Les p[illegible] assez nombr[illegible] x [illegible] est conseillé de retenir l'empla[illegible] men de [illegible] car [illegible] mme [illegible] quelques parties [illegible] ertains vo[illegible] dire que Rick Dangerous appartien[illegible] monde d[illegible] 8 bits [illegible] de même qu[illegible] ux de p[illegible] peuven[illegible] ée[illegible] men[illegible] ut[illegible] ser [illegible] cites de l'Ami[illegible] la preuve

LOGICIEL	
[illegible]	[illegible]
COMMANDES	
[illegible]	[illegible]
GRAPHISMES	
[illegible]	[illegible]
SON NUMERISE	
[illegible]	[illegible]
APPRÉCIATIONS	
[illegible]	[illegible]

SLEEPING GODS LIE

Éditeur	Empire
Genre	Action/ Aventure
Prix	220 F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	2
Joueurs	1
COMMANDES	
Clavier	O
Souris	O
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	O
GRAPHISMES :	
Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Perspective	3D
SON NUMERISÉ	
Musique	N
Bruitages	N
Voix	N
APPRÉCIATIONS :	
Scénario	15/20
Graphisme	13/20
Animation	16/20
Musique	14/20
Bruitage	13/20
Jouabilité	16/20
Manuel	14/20
Âge	14 ans
Vie	3 mois

[illegible] ma mémoire est [illegible] Sleeping [illegible] Lie est le [illegible] soft d'Empire [illegible] anglaise. On [illegible] dire que pour un premier pr[illegible] pas mal du [illegible] SGL est un [illegible] aventures complètement graphique [illegible] n'est pas [illegible] rappeler [illegible] Mercenary puisque [illegible] déplacements sont visionnés en 3D. A ce propos l'animation est superbe. Graphiquement c'est un peu trop [illegible] que à mon goût mais c'est le genre qui veut cela. Bref si l'aventure en temps réel vous intéresse, allez y les yeux fermés, c'est du bon.

WICKED

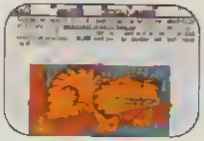
LOGICIEL	
[illegible]	[illegible]
COMMANDES	
[illegible]	[illegible]
GRAPHISMES	
[illegible]	[illegible]
SON NUMERISE	
[illegible]	[illegible]
APPRÉCIATIONS	
[illegible]	[illegible]

Après avoir lu le scénario, on s'attend à un jeu original. Le but est de combattre le mal dans les douze constellations. Bref, les auteurs se sont inspirés des mythes. L'ambiance est plutôt maléfique ce qui donne envie de se débarrasser du mal. Wicked est un soft difficile à classer car il possède une certaine stratégie et surtout le fonctionnement le rend quelque peu original. L'action est plutôt rapide ce qui va provoquer des crampes aux doigts de vos chères mains. A voir.

BOITE PRIVEE

Enfin réuni dans un même coffret tout ce dont vous avez vraiment besoin pour travailler efficacement chez vous.

KindWords 2.0

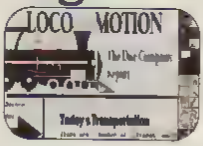


Le traitement de texte spécial Amiga. Dictionnaire Français de 140 000 mots et correcteur orthographique intégré.

InfoFile

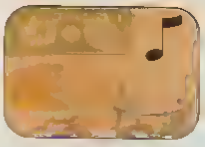
En une seconde retrouvez le texte ou le dessin dont vous avez besoin. Très simple à utilser cette très rapide base de donnees vous permettra de créer et gérer vos propres fichiers.

PageSetter 1.2



Devenez maquettiste! Calez, découpez, inserez Faites de la vraie mise en page et donnez à vos documents un look professionnel impeccable.

Artists'Choice



Choisissez parmi plus de 200 dessins ou illustrations l'image qui va brillamment illustrer votre propos.

CaleFonts

Une véritable imprimerie Plus de 35 polices professionnelles pour donner de la vie et du caractère à vos textes

HOME OFFICE KIT

1.990 Frs T.T.C.

En vente à la FNAC, Grande distribution et revendeurs agrées. Pour connaître le revendeur le plus proche de chez vous Contactez : GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE Tel : (16) 99 08. 90 88 Pour de plus amples renseignements Contactez : The Disc Company-Europe BP 435 18, 75765 Paris cedex 18 Tel : (1) 45 53 10 53

TINTIN SUR LA LUNE

Éditeur	Infogrames
Genre	Action
Source	BD
Prix	300 F
LOGICIEL :	
Jeu	Fermeture
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	1
Kit	N
COMMANDES :	
Clavier	O
Souris	N
Joystick	O
GRAPHISMES	
Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	N
Perspective	2D et 3D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	O
Voix	O
APPRÉCIATIONS	
Scénario	12/20
Graphisme	13/20
Animation	13/20
Scrolling	12/20
Musique	16/20
Bruitage	14/20
Voix	15/20
Jouabilité	13/20
Manuel	Bon
Âge	8 ans
Vie	3 semaines

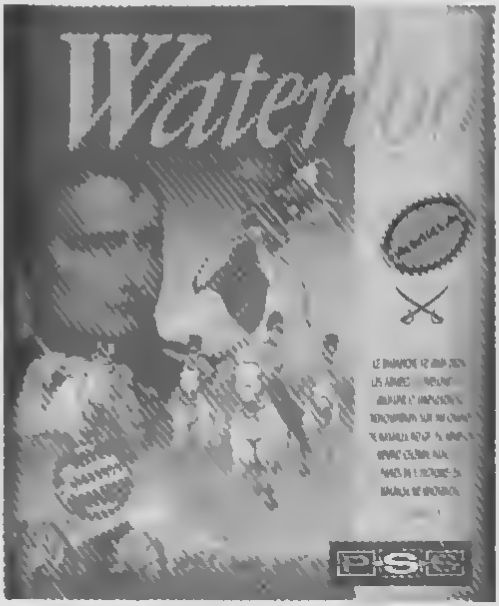
Retarde pour des raisons inconnues, Infogrames sort enfin l'adaptation du plus célèbre reporter du monde : Tintin. Malheureusement le retard n'a pas amélioré l'intérêt du jeu qui reste plutôt répétitif. En effet il existe deux niveaux principaux. Lorsque le joueur a parcouru ces deux tableaux il a quasiment vu tout le jeu. Tintin sur la Lune manque d'une certaine finition qu'on a pourtant vu dans Opération Jupiter. Dommage.

RED HEAT

Éditeur	Ocean
Genre	Action
Prix	200 F
LOGICIEL	
Jeu	Adaptation
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	1
COMMANDES	
Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
GRAPHISMES :	
Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	O
Scrolling	O
Perspective	2D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	N
APPRÉCIATIONS	
Scénario	14/20
Graphisme	16/20
Animation	16/20
Scrolling	16/20
Musique	16/20
Jouabilité	15/20
Manuel	13/20
Age	10 ans
Vie	1 mois

Ocean est en passe de devenir le spécialiste des adaptations de films. Après les Rambo et avant Batman, ils sortent Red Heat (Double Détente en français). Vous jouez le rôle du super détective soviétique courant après un dangereux trafiquant de drogue russe (tiens, les effets de la Perestroïka). C'est le premier soft en Cinemascope. Red Heat est très bien fait avec une digitalisation des personnages. A réserver pour ceux qui aiment la baston et Arnie.

Editeur	PSS
Genre	Wargame
Prix	260 F
LOGICIEL :	
Jeu	Français
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	1
COMMANDES :	
Clavier	O
Souris	O
Joystick	N
Textuelles	O
Icônes	O
GRAPHISMES :	
Résolution	320 x 200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	N
Perspective	3D
SON NUMERISE :	
Musique	N
Bruitages	N
Voix	N
APPRECIATIONS :	
Scénario	15/20
Graphismes	13/20
Musique	13/20
Bruitage	16/20
Jouabilité	13/20
Manuel	16/20
Age	18 ans
Vie	1 mois



WATERLOO

Rien que le nom du soft doit vous rappeler vos cours d'histoire de cinquième ou quatrième. Waterloo. Si vous dormiez au moment où le prof expliquait le pourquoi de l'importance de cette bataille, sachez que Napoléon a tout perdu à Waterloo. PSS propose un wargame d'assez bonne qualité. La vision que vous avez des champs de bataille sont en 3D ce qui n'est pas sans rappeler UMS. Bref si vous aimez les wargames du type UMS, vous pouvez ouvrir vos chéquiers.

BON DE COMMANDE DE L'ABONNEMENT - VOIR PAGE 91

BON DE COMMANDE

Nom _____ Prénom _____ Sexe F ☐ M ☐ Date de naissance _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____ Pays _____

Votre machine ☐ AMIGA 500 ☐ AMIGA 2000 ☐ COMMODORE 64/128
☐ AMIGA 1000 ☐ PC ☐ AUTRES _____

	MONTANT
☐ **ABONNEMENT** Je m'abonne pour 11 numéros, je recevrai en cadeau une reliura et aurai droit de passer une petite annonce gratuita Pour un réabonnement cochez ici ☐ ☐ France métropolitaine _____ 300 F ☐ Etranger DOM/TOM _____ 385 F ☐ Etranger per avion _____ 440 F	
☐ **ANCIENS NUMEROS :** Cochez les numéros qua vous désirez ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 Ja commande _____ anciens numéros au prix unitaire de 25 F _____	
☐ **RELIURE** Je commande _____ reliure(s) eu prix unitaire de 80 F soit _____ × 80 F _____	
☐ **GUIDE DE L'AMIGA** je commande _____ guide(s) au prix unitaire da 48 F eoit _____ × 48 F _____	
SOUS TOTAL	
FRAIS PORT GRATUIT FRANCE METROPOLITAINE ETRANGER DOM/TOM + 20 F **TOTAL**	

Ramplissez ce bon de commende lisiblemant an cochant les casea ratanues, libellaz vos chèquas à l'ordre de COMMODORE Revua

Expèdiez le tout à COMMODORE REVUE — Service VPC - 17, av da la Prévoyanca, 94300 Vincannes

HELPS

Salut! Voici le retour des rescues sur Amiga. J'espère que vous serez satisfaits de ces quelques helps. C'est parti!

D'après les lettres que j'ai reçues, certains d'entre vous ont des problèmes avec les cheat modes que j'ai donnés pour Sword of Sodan, dans les numéros 11 et 13 de Commodore Revue.

Je signale qu'en général les mots ou codes ne sont pas visibles à l'écran au moment où vous devez les taper, donc ne faites pas de faute de frappe. Plus spécifiquement, pour Sword of Sodan, il faut taper DISCOVERY SOFTWARE dès que vous voyez votre héros (ou héroïne) à l'écran. Attention, le jeu étant américain, il vous faut le taper en QWERTY, ce qui donne DISCOVERY SOFTZQRE. En ce qui concerne le cheat mode donné dans le n°11, il faut d'abord, pour le rendre effectif, se laisser trucider.

FORGOTTEN WORLDS D'US GOLD

A l'écran de présentation, tapez ARC et pressez la touche Help pour commencer le jeu avec le cheat mode. Dès lors, durant le jeu, pressez la touche S pour aller directement au magasin et la touche B ou N pour passer les niveaux.

ROADBLASTERS D'US GOLD

Un listing qui vous procure une réserve de fuel illimitée.

```
10  ROADBLASTERS CHEAT MODE-COMREV
20 CHECK=0
30 CHEAT=459264&
40 FOR N=CHEAT TO 459340& STEP 2
50 READ A$
60 A=VAL("&h"+A$)
70 CHECK=CHECK+A
80 POKEW N,A
90 NEXT N
100 IF CHECK<>22417& THEN PRINT "Je ris . erreur dans les datas
. END
110 PRINT . PRINT "Veuillez inserer RoadBlasters dans DF0"
120 PRINT . PRINT "Et apres avoir clique sur Cancel deux fois
pressez une touche"
130 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 130
140 CALL CHEAT
150 DATA 2C78.0004.207C.00FE,88C0.43F9,0007.0000
160 DATA 303C.0145.12D8.51C8.FFFC.22FC.0BFC.0000
170 DATA 22FC.007E,4E5D 32BC.4E75.4EB9 0007,001A
180 DATA 41FA.000A.2948 004C,4EEC.000C 33FC.7064
190 DATA 0000.86C8.31FC,00FC.0E3E,4EF8,0400,0000
```

PACLAND DE GRANDSLAM

Des vies infinies sur ce jeu à ne pas confondre avec Pacmania.

```
10 REM PACLAND CHEAT MODE-COMREV
20 CHECKSUM=0.TOTAL=222986:CRACK=630
30 START=582.FINISH=657 GOSUB 50
40 GOTO 90
50 FOR N=START TO FINISH STEP 2
60 READ A$:A=VAL("&h"+A$)
70 CHECKSUM=CHECKSUM+A
80 POKEW N,A. NEXT N: RETURN
90 PRINT "VOTRE CHECKSUM=";CHECKSUM
100 IF CHECKSUM<>TOTAL THEN PRINT "JE RIS . ERREUR DE DATAS .END"
110 PRINT "PLACEZ PACLAND DANS DF0: ET CLICKEZ SUR L'ECRAN."
120 PRINT "J'INTERCEPTERAI LE MOMENT OU VOUS PERDREZ UNE VIE"
140 INPUT "PRESSEZ RETURN ET LE JEU SE CHARGERA  GRIFOS"
150 CALL CRACK
160 DATA 397C.0250.00BC,4EEC.000C.21FC.4FB8.025C
170 DATA 03A4.4EF8 0400,3D7C.0005 10C0 3D7C.0005
180 DATA 0014 0879.0001.00BF.F001.4A6E.0012,4E75
190 DATA 2C78.0004.207C 00FE,88C0.43F8 0100.303C
200 DATA 0145.12D8.51C8.FFFC.4EF8.0116,0000 0000
```

SPHERICAL DE RAINBOW ARTS

Pour ne pas avoir des listings qui sortent par la tête, je vous propose quelques codes pour passer aux niveaux supérieurs dans ce magnifique jeu de réflexion/action.

Joueur 1: Niveau 9 RADAGAST
19 YARMAK
39 ORCSLAYER
59 SKYFIRE
75 MIRGIAL

Joueur 2: Niveau 9 GHANIMA
19 GILIEP
39 MOURNBLADE
59 JADAWIN
75 GUMBA
CHACHMA

BLOOD MONEY DE PSYCLAPSE

Ce listing donne des vies infinies pour les deux joueurs

```
10 REM BLOOD MONEY CHEAT MODE-COMREV
20 CHECKSUM=0.TOTAL=561925:CRACK=626
30 START=518:FINISH=667:GOSUB50
40 GOTO 90
50 FOR N= START TO FINISH STEP 2
60 READ A$: A=VAL('&h"+A$)
70 CHECKSUM=CHECKSUM+A
80 POKEW N,A: NEXT N: RETURN
90 PRINT"VOTRE CHECKSUM= ;CHECKSUM
100 IF CHECKSUM<>TOTAL THEN PRINT"JE RIS . ERREUR DE DATAS :END
110 PRINT PLACEZ BLOOD MONEY DISK 1 DANS DF0.
120 PRINT ET CLICKEZ DEUX FOIS SUR CANCEL'
160 INPUT'PRESSEZ RETURN POUR CHARGER LE JEU .GRIFOS
170 CALL CRACK
180 DATA 23FC,0000,0214,0003,0038,4EEC,000C,23FC
190 DATA 0000,0224,0007,DC48,4EF9,0007,DBB8,23FC
200 DATA 0000,0234,0007,C40A,4EF9,0007,A120,21FC
210 DATA 4E71,4E71,3E2A,31FC,4E75,44D2,31FC,4E71
220 DATA 2C16,31FC,4E71,3172,21FC,4EB8,0268,067E
230 DATA 21FC,4752,4946,7E3E,31FC,4F20,7E42,4EF8
240 DATA 0400,0879,0001,008F,E001,4E75,2C78,0004
250 DATA 2E3C,0003,0000,207C,00FE,88C0,43F8,00C0
260 DATA 303C,0145,12D8,51C8,FFFC,21FC,2007,4E71
270 DATA 0102,4EF8,00DE,0000,0000,0000,0000,0000
```

THE REAL GHOSBUSTERS D'ACTIVISION

Des vies infinies sur cette seconde adaptation du film Ghostbusters, en attendant Ghostbusters II à la fin de l'année

```
10 REM GHOSBUSTERS CHEAT MODE-COMREV
20 CHECKSUM=0.TOTAL=283131.CRACK=572
30 START=518:FINISH=599.GOSUB 50
40 GOTO 90
50 FORN=START TO FINISH STEP 2
60 READ A$: A=VAL( &h+A$)
70 CHECKSUM=CHECKSUM+A
80 POKEW N,A:NEXT N RETURN
90 PRINT VOTRE CHECKSUM= ;CHECKSUM
100 IF CHECKSUM<>TOTAL THEN PRINT JE RIS ! ERREUR DE DATAS END
110 PRINT"INSERREZ REAL GHOSBUSTERS DANS DF0"
120 PRINT ET PRESSEZ RETURN POUR CHARGER'
140 INPUT CLICKEZ SUR CANCEL.MAINTENANT PRESSEZ RETURN'.GRIFOS
150 CALL CRACK
160 DATA 397C,0210,008C,4EEC,000C,33FC,021E,0007
170 DATA F08C,4EF9,0007,F080,21FC,4EB8,022A,284A
180 DATA 4EF8,0400,49EE,0E3E,388C,0009,49EE,0E74
190 DATA 38BC,0009,4E75,2C78,0004,207C,00FE,88C0
200 DATA 43F8,00C0,303C,0145,12D8,51C8,FFFC,4EF8,00DE
```

XYBOTS DE DOMARK

Un listing qui donne de l'énergie infinie aux deux joueurs

```
10 REM XYBOTS CHEAT MODE-COMREV
20 CHECKSUM=0.TOTAL250477:CRACK=523618
30 START=523520:FINISH=523667:GOSUB 50
40 GOTO 90
50 FORN=START TO FINISH STEP2
60 READ A$:A=VAL("&h"+A$)
70 CHECKSUM=CHECKSUM+A
80 POKEW N,A,NEXT N:RETURN
90 PRINT VOTRE CHECKSUM= ;CHECKSUM
100 IF CHECKSUM<>TOTAL THEN PRINT JE RIS  ERREUR DE DATAS :END
110 PRINT PLACEZ XYBOTS DANS LE DF0 ET CLICKEZ 2 FOIS SUR CANCEL'
140 INPUT PRESSEZ RETURN POUR CHARGER .GRIFOS
150 CALL CRACK
160 DATA 23FC,0007,FD10,0003,0124,4EF9,0003,000C
170 DATA 23FC,4EB9,0007,0000,D292,23FC,FD4C,4E71
180 DATA 0000,D296,4DF9,0000,0600,0879,0001,00BF
190 DATA F001,523C,000A,203C,FFFF,FFFF,13C0,00DF
200 DATA F180,51C8,FFF8,51C9,FFEF,4EB6,1170,0063
210 DATA 001D,D0FC,0020,1170,0063,001D,90FC,0020
220 DATA 4E75,2C79,0000,0004,41F9,00FF,88C0,43F9
230 DATA 0007,FBBA,303C,0145,12D8,51C8,FFFC,2A3C
240 DATA 0003,0000,23FC,C840,4E71,0007,FBFC,4EF9
250 DATA 0007,FBD0
```

XYBOTS DE DOMARK

Un listing qui donne de l'énergie infinie aux deux joueurs

SILKWORM DE VIRGIN GAMES

A l'ecran de présentation, appuyez simultanément sur la touche help et le bouton de feu pour entrer dans le cheat-mode. A partir de ce moment, vous pourrez passer les tableaux en tapant les chiffres sur le clavier (pas sur le pavé numerique) et vous aurez des vies infinies

ARKANOID II D'IMAGINE

A l'écran de présentation tapez ROBOCOPPETER, ce qui vous offre l'option «continue»

69 LYON

Clément Informatique
AMIGA
216 rue de Crequi 69003 LYON
Specialiste de l'informatique professionnelle
PC - AT
46 rue Paul Bert Tel 72 61 84 28

PREVIEWS

Titre **The Hound of Shadow**
Editeur Electronic Arts
Genre: Rôle/Aventure
Sortie Courant octobre

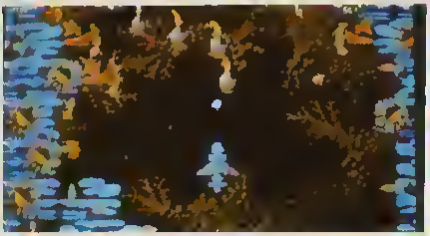
Inspiré d'un jeu de rôle de plateau intitulé «l'Appel de Cthulhu», The Hound of Shadow s'annonce comme le soft qui va revolutionner le genre jusqu'ici dominé par les Ultima et autres produits de Lord British. En tous cas, les graphismes ne sont plus des schémas hyper simplifiés mais de véritables dessins, ce qui est déjà un bon point.

Titre **The Strider**
Editeur Us Gold
Genre Action
Sortie Octobre

Adapte d'une somptueuse borne d'arcade de Capcom, The Strider me semble de très bonne qualité. Le nombre de sprites est incroyable, ce qui laisse presager d'une animation sans faille. Wait and see.

Titre **Xenon II: Megablast**
Editeur Image Works
Genre Action
Sortie Septembre/Octobre

J'ai pu jouer à une pré-version du jeu qui ne possédait pas encore toutes les caractéristiques finales, mais je peux vous assurer qu'il est tout simplement geant. Graphismes somptueux, animations souples, musique de Bomb The Bass. Seul point noir, le scrolling parallax n'est pas convaincant, espérons que cela changera dans la version finale.



Titre **Cabal**
Editeur Ocean
Genre Action
Sortie Fin octobre

Encore une conversion d'arcade pour les programmeurs d'Ocean. D'apres ce que j'ai pu en voir, cela s'annonce très bien. Ocean est sur la bonne voie pour en faire un hit, tout comme il l a fait pour Operation Wolf.

Titre **F29**
Editeur Ocean
Genre Simulation
Sortie Fin novembre

C'est officiel, Ocean se lance dans les simulations aeriennes avec la reproduction du F29, appareil qui est encore à l'étude. Un simulateur très futuriste qui va certainement plaire aux adeptes de F 18 Interceptor.

Titre **The Lost Patrol**
Editeur Ocean
Genre Action/Aventure/Stratégie
Sortie Novembre

Suivant sa politique de diversification, Ocean s'attaque aux jeux du type Cinemaware. En tous cas, graphiquement, c'est tres très réussi. Perdu dans la jungle vietnamienne, vous devez commander votre section pour qu'elle arrive aux bases alliées en un seul morceau.

Titre : **The Finest Hour — Battle of Britnia**
Editeur : Lucasfilm games
Genre : Simulation
Sortie : Novembre

Après Battlehawks 1942 qui vous plongeait dans les combats aériens du Pacifique, Lucasfilm Games vous propose maintenant de revivre la bataille d'Angleterre. Une simulation de qualité pour une société en plein état de grâce.

Titre : **The Games — Summer Edition**
Editeur : Epyx
Genre : Simulation sportive
Sortie : Fin septembre

Alors que l'on a plus aucune nouvelle de la « Winter Edition », voici qu'Epyx annonce la version Amiga de cette superbe simulation sportive multi épreuves. Esperons qu'elle sera plus réussie que les précédents Games.

Titre : **Maniac Mansion**
Editeur : Lucasfilm Games
Genre : Aventure
Sortie : Fin septembre

Avant le génial Zak Mc Kraken, Lucasfilm avait déjà utilisé le très pratique système. Le jeu s'appelait Maniac Mansion et était tout aussi délirant. Voilà donc que la version Amiga arrive, pour mon plus grand bonheur et celui des fans de Zak.

Titre : **Chicago 90**
Editeur : Microids
Genre : Action
Sortie : NC

Adaptation d'un jeu 8 bits : le principe est celui des gendarmes et voleurs. Les graphismes sont mignons, quoique pas à la hauteur de la machine. A part cela, il faut attendre.

Titre : **Highway Patrol II**
Editeur : Microids
Genre : Simulation/Action
Sortie : NC

La version 8 bits s'appelait Highway Patrol. Par je ne sais quel magie, nous aurons droit au II sur Amiga. Cette simulation de poursuite automobile risque de faire un carton à sa sortie.

Titre : **Blue Angels**
Editeur : Microids
Genre : Simulateur de vol en formation et de voltige
Sortie : NC

Ce simulateur devrait bénéficier d'animations fluides mais se distingue de F-18 Interceptor et de Falcon par sa spécialisation dans le vol en formation et la voltige.

Titre : **Golden Oldies**
Editeur : Mindscape
Genre : Compilation
Sortie : Disponible

Si vous voulez découvrir ou redécouvrir les jeux des pionniers de l'informatique voilà l'occasion. Jouez à Pong, Adventure, Eliza et Life. Une compilation sympathique.

PREVIEWS EN VRAC

Chez **Microstyle**, nouveau label de Microprose, on aura tout d'abord droit, courant septembre, à **Rainbow Warrior**, créé avec l'aide des verts de Greenpeace (j'espère que les inspecteurs de la DGSE n'ont pas d'Amiga au bureau...). Ensuite, la conversion de **Xenophobe**, jeu d'arcade de Bally, arrivera sur nos écrans en octobre, tout comme **Stunt Car**, un somptueux simulateur de conduite en 3D formes pleines, dignes du célèbre Hard Drivin'.

Chez **Firebird**, à l'heure ou vous lirez ces lignes, vous devriez pouvoir trouver chez votre épicier habituel **Mr Heli** (conversion d'arcade du genre R-type), **Quartz** (un shoot'em up de bonne facture), **Rainbow Islands** (conversion d'arcade et suite de Bubble Bobble) et enfin **P47** (autre shoot'em up provenant des salles de jeux).

Courant octobre, **Oriental Games** vous proposera de participer à quatre arts martiaux : karaté, kung-fu, judo et kaido.

Du côté de **Rainbird**, on attend **Weird Dreams**, le jeu le plus loufoque de l'année et bien sûr **Verminator**. Tests le mois prochain, avec un peu de chance.

Elite a annoncé pour sa part la sortie de **Commando** et de **Ghost'n Goblins** sur Amiga... pour le début 90 (ils sont rapides pour des jeux sortis sur 8 bits voilà quatre ans).

L'éditeur du très original Nebulus, **Newson**, revient en force avec tout d'abord **Battle Valley** (un shoot'em up) et **5th Gear** (une course à bord d'un bolide), prévus pour novembre. Au même moment, il y aura **Onslaught**, un jeu conçu par les auteurs de Verminator et Custodian. Avant celà, vous trouverez en septembre octobre deux shoot'em up : **Slayer** et **Steel**.

Domark, après l'adaptation du dernier 007, annonce **Dragon Spirit** et **APB** pour courant septembre, **Pictionnary** en octobre et le très attendu **Hard Drivin'** en decembre.

System 3 n'a toujours pas fini **Last Ninja II** sur Amiga (le I a été abandonné), il sera probablement disponible à la fin de l'année, tout comme **Vendetta**, qui mélange aventure/action et poursuite automobile. Deux autres jeux vont arriver (pas de date de sortie annoncée) : **Tusker**, un jeu d'aventure/action dont le personnage rappele Indiana Jones et **Myth**, jeu qui reste assez mystérieux.

Psygnosis et **Psyclapse préparent leur rentrée avec panache et Aquaventura.** Annoncé depuis plus d'un an, ce jeu est dans la phase de finition et semble de très bonne qualité, tout comme **Shadow of the Beast**, dont les graphismes sont incroyablement beaux et Barbarian II (à ne pas confondre avec celui de Palace Software, comme le premier). Ces deux derniers arrivent très prochainement.

Activision, la société à licences, annonce **Ghostbusters II** et **Die Hard** (Piège de Crystal) pour la fin d'année. **Super-Wonderboy**, **Altered Beast** et **Dynamite Dux** sont pour septembre/octobre. Le simulateur **Bomber** s'annonce de mieux en mieux. J'attends la sortie, non déterminée, avec impatience.

Enfin **Virgin Games** prépare **Shinobi** et **Gemini Wings**, que vous trouverez probablement en rayon au moment où vous lirez ces lignes. Autre nouveauté, Virgin a décidé de faire un jeu sur les Monthy Phyton. Ca promet.

COMMODORE REVUE

ABONNEZ-VOUS

11 N^os

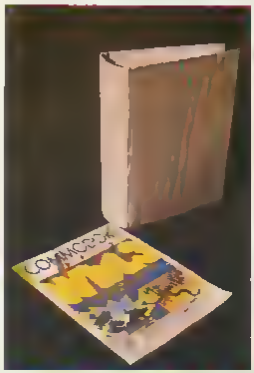
300 F

1er cadeau
Reliure luxe

2e cadeau
1 petite annonce gratuite

BON DE COMMANDE PAGE 86

Port gratuit



UNE SUPERBE RELIURE

pour conserver tous vos numéros,
Série spéciale rainurée, façon tissu, gris clair, sérigraphie « COMMODORE REVUE » en lettres sur la tranche. Format 21 x 29,5, épaisseur 40 mm. Port gratuit.

LE GUIDE DE L'AMIGA

48 F

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

LE NUMÉRO 25 F Port gratuit

N° 2 — L'IMAGE VIDEO
SETSTACKS

N° 3 — SON SUR AMIGA

N° 4 — WORKBENCH 1.3
PHOTON PAINT

N° 5 — PAO
SCULPT 3D

N° 6 — L'AMIGA 2000 MIS A NU
DIGI PAINT

N° 7 — L'ANIMATION
VIDEOSCAP

N° 8 — DOSSIER VIDEO 1
SOUND EFIX

N° 9 — DOSSIER VIDEO 2
GFABASIC

N° 10 — DOSSIER LANGAGE
VIDEOSCAP

N° 11 — DOSSIER LA 3e DIMENSION
SCULPT ANIMATE 4D

N° 12 — DOSSIER MUSIQUE
DE LUXE PAINT III

N° 13 — DOSSIER
AMIGA BASIC
SUPERBASE PRO III

N° 14 — DOSSIER LES PRODUITS
LIBRES AMIGA AMIMAGIC

DARK CENTURY

Arcade et intelligence entièrement [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] 3D ray tracing !
[illegible] Dark Century est le jeu du siècle

TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

EXCLUSIVITE MONDIALE !!
1er JEU EN RAY-TRACING